

**PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN *COUNTRY* PADA
PERANCANGAN INTERIOR *AMRI MUSEUM AND ART GALLERY***

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Feni Yulianti

NIM 10206241032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perpaduan Gaya Tradisional Jawa dan Country pada Perancangan Interior Amri Museum and Art Gallery* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 April 2017

Pembimbing I

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn
NIP. 19700203 200003 2 001

Pembimbing II

Eni Puji Astuti, M.Sn
NIP. 19780102 200212 2 004

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Perpaduan Gaya Tradisional Jawa dan Country pada Perancangan Interior Amri Museum and Art Gallery* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 12 April 2017.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|-------------------------------|--------------------|--|---------------|
| Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn | Ketua Penguji |  | 12 April 2017 |
| Eni Puji Astuti, M.Sn | Sekretaris Penguji |  | 12 April 2017 |
| Dr. Hadjar Pamadhi, MA (Hons) | Penguji Utama |  | 12 April 2017 |

Yogyakarta, 12 April 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Feni Yulianti**

NIM : 10206241032

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

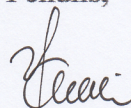
menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 5 April 2017

Penulis,



Feni Yulianti

NIM 10206241032

MOTTO

When you want something you've never had, you have to do something you've never done.

Start where you are, use what you have, do what you can.

(DRSA)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk mereka :

untuk Mamak yang tidak pernah lupa mendoakan saya,

untuk Bapak yang menaruh harapan besarnya pada saya,

untuk Mbak Anti yang selalu menjadi kakak yang *ngemong* adiknya,

untuk Dharmesta Adhiwira atas nasihat dan kesabarannya.

untuk *Miliran Family* yang tidak lelah men-*suport* saya,

untuk Mas Iqo dan mbak Emi serta keluarga Amri Yahya yang telah memberi saya kesempatan untuk mengutak-atik desain interior AMAG,

untuk teman-teman Seni Rupa 2010 dan para “*master*” yang sudah banyak membimbing dan membagi ilmunya pada saya,

untuk teman-teman kost Karangmalang A 22 yang sudah bosan melihat saya di kost dan tak sabar menyaksikan saya wisuda. Kalian “*the best*” !

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Perpaduan Gaya Tradisional Jawa dan Country pada Perancangan Interior Amri Museum and Art Gallery* untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. dan Eni Puji Astuti, M.Sn. atas bimbingan dan pengarahan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Para dosen pengajar di jurusan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
5. Feriqo Asya Yogananta dan Emi Palupi Yogananti selaku pemilik dan pengelola *Amri Museum and Art Gallery*, yang telah memberikan ijin untuk menciptakan alternatif desain melalui TAKS ini.
6. Keluarga saya tercinta, atas segala dukungannya, bantuannya, doanya dan kesabarannya.
7. *Miliran family*, atas segala dukungannya, bantuannya, doanya dan kesabarannya.

8. Taufik Hidayat dan Zalzuli Fachrur Rochman yang telah berbagi ilmu desain dan banyak membimbing dalam penyelesaian TAKS ini.
9. Serta teman-teman Pendidikan Seni Rupa UNY kelas AB 2010 atas motivasi, bantuan dan perhatiannya.
10. Semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Yogyakarta, 5 April 2017
Penulis,

Feni Yulianti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| ABSTRAK | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Perancangan..... | 5 |
| F. Manfaat Perancangan | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| A. Rumah Tradisional Jawa | 7 |

| | |
|--|----|
| 1. Tata Ruang | 8 |
| 2. Elemen Bangunan | 10 |
| B. Gaya <i>Country</i> | 17 |
| 1. Gaya <i>Country</i> Inggris | 18 |
| 2. Gaya <i>Country</i> Amerika..... | 19 |
| 3. Gaya <i>Country</i> Perancis | 20 |
| 4. Gaya <i>Country</i> Skandinavia..... | 20 |
| 5. Gaya <i>Country</i> Modern..... | 21 |
| C. Perancangan..... | 22 |
| D. Desain Interior | 22 |
| 1. Pengertian Desain Interior | 22 |
| 2. Elemen Dasar Interior | 25 |
| 3. Prinsip desain..... | 35 |
| E. Museum dan Galeri | 35 |
| 1. Museum | 36 |
| 2. Galeri | 37 |
| F. Pameran | 38 |
| G. Elemen Interior Museum dan Galeri | 39 |
| 1. Elemen Pembentuk Ruang Museum dan Galeri | 40 |
| 2. Tata Kondisi Ruang Museum dan Galeri | 44 |
| 3. Perabot/ Fasilitas Museum dan Galeri | 47 |
| 4. Tata Ruang Museum dan Galeri | 50 |
| 5. Standarisai Desain | 51 |
| H. Gaya Perancangan | 57 |
| I. <i>Amri Museum and Art Gallery</i> (AMAG) | 58 |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN..... | 60 |
| A. Data Perancangan | 60 |
| 1. Pengumpulan Data..... | 60 |

| | |
|--|----|
| 2. Penyusunan Konsep..... | 61 |
| 3. Visualisasi Desain..... | 62 |
| 4. Alat atau Instrumen..... | 62 |
| B. Tinjauan Data | 62 |
| 1. Data Fisik..... | 62 |
| b. Bentuk Bangunan Asli | 63 |
| c. Denah Global | 69 |
| d. Fasilitas Bangunan..... | 71 |
| 2. Data Nonfisik..... | 71 |
| a. Identitas Bangunan | 71 |
| b. Data Kepemilikan | 71 |
| c. Data Pengunjung..... | 72 |
| d. Keinginan Klien..... | 72 |
| e. Sasaran Penciptaan | 72 |
| C. Ide Dasar Perancangan | 73 |
| D. Alternatif Elemen Interior Museum dan Galeri..... | 78 |
| 1. Elemen Pembentuk Ruang..... | 79 |
| 2. Tata Kondisi Ruang | 81 |
| 3. Alternatif Perabot..... | 82 |
| E. Cakupan Tugas | 89 |
| 1. Konsep Desain | 89 |
| 2. Desain interior | 89 |
| BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN | 91 |
| A. Kriteria Desain..... | 93 |
| 1. Keselamatan..... | 93 |
| 2. Keamanan | 93 |
| 3. Aksesibilitas..... | 93 |
| B. Analisis Kebutuhan Ruang..... | 93 |
| C. Analisis Pencapaian Suasana..... | 94 |

| | |
|---|-----|
| 1. Elemen Pembentuk Ruang..... | 94 |
| 2. Tata Kondisi Ruang | 95 |
| D. Analisis Perabot..... | 99 |
| 1. Meja sofa | 99 |
| 2. Sofa | 100 |
| 3. Meja <i>foyer</i> | 101 |
| 4. Meja Resepsionis | 102 |
| 5. Rak..... | 103 |
| E. Analisis Organisasi Ruang | 104 |
| 1. <i>Zoning</i> | 104 |
| 2. Sirkulasi | 105 |
| 3. Denah perancangan..... | 106 |
| F. Perspektif Ruangan | 107 |
| 1. Perspektif Area <i>Foyer</i> 1..... | 107 |
| 2. Perspektif Area Duduk | 108 |
| 3. Perspektif Area Resepsionis | 109 |
| 4. Perspektif Area <i>Display</i> Karya Ruang Galeri..... | 110 |
| 5. Perspektif Area <i>Foyer</i> 2..... | 111 |
| 6. Perspektif Area <i>Display</i> Karya Ruang Museum..... | 112 |
| BAB V PENUTUP..... | 113 |
| A. Kesimpulan..... | 113 |
| B. Saran | 113 |
| DAFTAR PUSTAKA | 113 |
| LAMPIRAN..... | 118 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Bentuk Atap Rumah Tradisional Jawa..... | 7 |
| Gambar 2. Contoh Tata Ruang Rumah Tradisional Jawa..... | 8 |
| Gambar 3. Bagian Rumah Tradisional Jawa..... | 11 |
| Gambar 4. Contoh Rangka Atap Rumah Tradisional Jawa | 11 |
| Gambar 5. Contoh Penutup Atap Rumah Tradisional Jawa | 12 |
| Gambar 6. Contoh Langit-Langit Pada Rumah Tradisional Jawa | 12 |
| Gambar 7. Saka yang Terdapat Pada Rumah Tradisional Jawa..... | 13 |
| Gambar 8. Contoh Material Dinding Pada Rumah Tradisional Jawa..... | 14 |
| Gambar 9. Contoh Model Pintu pada Rumah Tradisional Jawa..... | 14 |
| Gambar 10. Contoh Model Jendela pada Rumah Tradisional Jawa. | 15 |
| Gambar 11. Contoh Model Ventilasi pada Rumah Tradisional Jawa..... | 15 |
| Gambar 12. Contoh Tegel atau Lantai pada Rumah Tradisional Jawa..... | 16 |
| Gambar 13. Contoh Umpak pada Rumah Tradisional Jawa..... | 16 |
| Gambar 14 . Contoh Gaya Country Inggris | 19 |
| Gambar 15. Contoh Gaya Country Amerika..... | 19 |
| Gambar 16. Contoh Gaya Country Perancis | 20 |
| Gambar 17. Contoh Gaya Country Skandinavia..... | 21 |
| Gambar 18. Contoh Gaya Country Modern..... | 21 |
| Gambar 19. Bentuk Ditambahkan..... | 26 |
| Gambar 20. Bentuk Terpusat | 26 |
| Gambar 21. Bentuk Linier..... | 27 |
| Gambar 22. Bentuk Radial..... | 27 |

| | |
|---|----|
| Gambar 23. Bentuk Grid | 27 |
| Gambar 24. Bentuk Cluster..... | 28 |
| Gambar 25. Contoh Display Lukisan Pada Dinding Museum..... | 41 |
| Gambar 26. Sudut Pandang dan Jarak Pandang..... | 42 |
| Gambar 27. Display Karya Seni..... | 51 |
| Gambar 28. Standarisasi Rak dan Etalase..... | 52 |
| Gambar 29. Standarisasi Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita | 53 |
| Gambar 30. Standarisasi Tempat Duduk Lounge/Jarak Bersih | 54 |
| Gambar 31. Standarisasi Konter Informasi/ Tinggi Meja Tulis..... | 55 |
| Gambar 32. Standarisasi Tangga..... | 55 |
| Gambar 33. Standarisasi Anak Tangga..... | 56 |
| Gambar 34. Denah Lokasi Amri Museum and Art Gallery | 63 |
| Gambar 35. Bangunan AMAG Tampak Depan..... | 64 |
| Gambar 36. Area Pembuatan Patung | 65 |
| Gambar 37. Bangunan Sisa Kebakaran di Sisi Utara AMAG | 66 |
| Gambar 38. Interior Ruang Galeri AMAG | 67 |
| Gambar 39. Area Duduk AMAG..... | 68 |
| Gambar 40. Desain Seluruh Area Perancangan AMAG..... | 69 |
| Gambar 41. Objek Perancangan Interior AMAG | 70 |
| Gambar 42. Ide Dasar Perancangan Kepala Rusa..... | 74 |
| Gambar 43. Ide Dasar Perancangan Jam Dinding Dengan Angka Romawi..... | 75 |
| Gambar 44. Ide Dasar Perancangan Peralatan Berkebun..... | 76 |
| Gambar 45. Ide Dasar Perancangan Figur Hewan Ternak..... | 76 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 46. Ide Dasar Perancangan Keranjang Dari Jalinan Jerami | 77 |
| Gambar 47. Ide Dasar Perancangan Kap Lampu Tradisional..... | 78 |
| Gambar 48. Alternatif Sofa | 85 |
| Gambar 49. Alternatif Meja Foyer | 86 |
| Gambar 50. Alternatif Meja Resepsionis | 87 |
| Gambar 51. Alternatif Rak | 88 |
| Gambar 52. Meja sofa | 99 |
| Gambar 53. Sofa..... | 100 |
| Gambar 54. Meja Foyer 1 | 101 |
| Gambar 55. Meja Foyer 2 | 102 |
| Gambar 56. Meja Resepsionis..... | 102 |
| Gambar 57. Rak | 103 |
| Gambar 58. Zoning | 104 |
| Gambar 59. Sirkulasi..... | 105 |
| Gambar 60. Denah perancangan <i>Amri Museum and Art Gallery</i> | 106 |
| Gambar 61. Perspektif Area Foyer 1..... | 107 |
| Gambar 62. Perspektif Area Duduk | 108 |
| Gambar 63. Perspektif Area Resepsionis..... | 109 |
| Gambar 64. Perspektif Area Display Karya Ruang Galeri | 110 |
| Gambar 65. Perspektif Area <i>Foyer 2</i> | 111 |
| Gambar 66. Perspektif Area <i>Display Karya Ruang Museum</i> | 112 |

DAFTAR TABEL

Halaman

| | | |
|---------|--|----|
| Tabel 1 | Analisis Alternatif Pelapis Dinding | 79 |
| Tabel 2 | Analisis Alternatif Lantai..... | 80 |
| Tabel 3 | Analisis Alternatif Plafon..... | 80 |
| Tabel 4 | Analisis Alternatif Material Perabot | 83 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Rencana Denah..... | 118 |
| Rencana Lantai..... | 119 |
| Rencana Plafon..... | 120 |
| Potongan..... | 121 |
| Gambar Potongan A-A..... | 122 |
| Gambar Potongan B-B | 123 |
| Gambar Potongan C-C | 124 |
| Gambar Potongan D-D..... | 125 |
| Gambar Potongan E-E..... | 126 |
| Perspektif Area Foyer 1 | 127 |
| Perspektif Area Duduk..... | 128 |
| Perspektif Area Resepsionis..... | 129 |
| Perspektif Area Foyer 1 | 130 |
| Perspektif Area Display Ruang Galeri..... | 131 |
| Perspektif Area Display Ruang Museum..... | 132 |
| Maket..... | 133 |
| Surat Permohonan Izin Penelitian | 135 |

PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN *COUNTRY* PADA PERANCANGAN INTERIOR *AMRI MUSEUM AND ART GALLERY*

Feni Yulianti
NIM 10206241032

ABSTRAK

Perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik dengan memadukan gaya tradisional Jawa dan *country*, mengolah tata kondisional dan elemen ruang, serta merancang fasilitas penunjang ruang museum dan galeri.

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, baik data verbal maupun visual dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data fisik berupa bentuk ruang, ukuran, dan fasilitas ruang AMAG. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan, sehingga dapat merancang alternatif desain dan memilih alternatif desain yang sesuai dengan konsep. Visualisasi desain diwujudkan dengan sket kasar kemudian diolah menggunakan beberapa *software* (perangkat lunak) seperti *AutoCAD 2014* untuk membuat gambar kerja dan sket, *Autodesk 3ds max 2014* untuk *modelling* dan *rendering*, *Photoshop CS7* untuk *finishing*, dan *CorelDraw X7* untuk *plotting*.

Hasil perancangan ini berupa desain interior dengan suasana tradisional pedesaan yang menekankan pemilihan material bangunan dan furnitur yang berasal dari alam seperti kayu, batu, bambu, dan rotan. Perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* meliputi pengolahan elemen ruang, tata kondisional ruang, serta fasilitas penunjang ruang museum dan galeri seperti area resepsionis, area duduk, dan area *foyer*.

Kata kunci: interior, *joglo*, *country*, galeri, museum

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menilik perkembangan dunia seni rupa di Indonesia, nama Amri Yahya tercatat sebagai pelopor seni lukis batik kontemporer. Dia salah seorang yang sangat berkontribusi dalam mengembangkan kesenian di Indonesia. Amri Yahya seorang seniman yang menghayati arti kesenimanannya yang sangat mengharapkan dunia seni dapat berkembang di Indonesia. Sebagai seniman dia membuktikan konsistensi dan dedikasinya dalam dunia seni rupa khususnya seni lukis batik hingga membawanya pada dunia internasional. Karya-karyanya mendunia, ditandai dengan seringnya berpameran tunggal di mancanegara dan tidak jarang karyanya dikoleksi oleh berbagai kalangan masyarakat, sultan, maupun lembaga. Selain mengoleksi karyanya, masyarakat juga sering datang kepadanya untuk belajar teknik melukis batik.

Di rumahnya, dia mendirikan sebuah galeri yang menampung sekaligus memajang karyanya. Galeri Amri Yahya didirikan pada tahun 1972 menjelang konferensi PATA. Pada galeri ini terdapat pusat data berupa perpustakaan yang menyimpan buku-buku seni rupa dan media untuk mendemonstrasikan melukis batik oleh Amri Yahya. Pada saat itu koleksi buku di perpustakaan ini terbilang lengkap, sehingga mahasiswa seni rupa IKIP Yogyakarta (sekarang UNY) senang berkunjung ke perpustakaan ini untuk menambah wawasan seni. Amri Yahya yang waktu itu juga berprofesi sebagai dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa IKIP Yogyakarta tidak sungkan berbagi ilmu pengetahuan dengan mahasiswanya.

Oleh karena itu, Galeri Amri Yahya dianggap sebagai tempat menimba ilmu seni rupa dan sebagai wadah berkesenian bagi masyarakat.

Pada 14 September 2004 Galeri Amri Yahya mengalami kebakaran yang melahap sebagian besar karya dan koleksi buku-buku seni rupa yang tersimpan di galeri ini. Dari ribuan karya Amri Yahya hanya sedikit yang dapat diselamatkan, begitu pula koleksi bukunya. Disusul dengan meninggalnya Amri Yahya pada Desember 2004. Galeri Amri Yahya sempat vakum dari aktivitas berpameran, namun dengan swadana dari keluarga galeri ini dibangun kembali pada April 2005. Galeri Amri Yahya berubah nama menjadi *Amri Museum and Art Gallery* (AMAG) dan mulai dibuka untuk umum pada Mei 2009.

Sejauh ini pembangunan *Amri Museum and Art Gallery* hanya ruang pameran utama dalam bentuk rumah *joglo* dan fungsi galeri sebatas memamerkan karya-karya Amri Yahya yang dapat diselamatkan dari tragedi kebakaran. Sebagian bangunan masih belum direhabilitasi, masih ada bangunan sisa-sisa kebakaran. Tidak ada lagi perpustakaan dan sarana membatik, sehingga pengunjung galeri ini juga berkurang. Kurangnya fasilitas publik dan minimnya daya tarik yang dimiliki galeri ini mempengaruhi minat masyarakat untuk berkunjung ke galeri ini. *Amri Museum and Art Gallery* tidak lagi menjadi wadah berkesenian bagi masyarakat.

Demi meneruskan cita-cita Amri yahya, pihak keluarga berusaha untuk mengembalikan fungsi *Amri Museum and Art Gallery*. Misi yang ingin dicapai yaitu museum dan galeri ini dapat berfungsi kembali sebagai wadah yang akan menampung para seniman untuk berkumpul dan melakukan pameran, maupun masyarakat umum yang ingin melakukan aktivitas berkesenian. Hal ini merupakan

upaya untuk mewujudkan cita-cita Amri Yahya yang sangat memperhatikan dan menginginkan kemajuan dunia seni di Indonesia. Bentuk upaya nyata untuk mewujudkan cita-cita Amri Yahya adalah dengan merehabilitasi bangunan ini baik dengan penyediaan fasilitas publik maupun dalam penataan interior dan eksteriornya. Penyediaan fasilitas publik serta penataan interior dan eksterior yang menarik diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mulai mengunjungi AMAG lagi, bahkan melakukan aktivitas berkesenian di AMAG.

Salah satu putra Amri Yahya, Feriqo Asya Yogananta seorang arsitek mencoba merancang kembali lahan yang pernah dilahap api ini. Lahan dengan luas $\pm 2226\text{m}^2$ dirancang menjadi sebuah galeri multifungsi. Pada perancangan galeri multifungsi oleh Feriqo terdapat bangunan-bangunan pelengkap seperti galeri publik (*indoor* dan *outdoor*), *guest house*, perpustakaan, area *workshop* batik, *cafe* dan *retail*. Bangunan utama adalah museum dan galeri dengan gaya tradisional Jawa menjadi pusat bangunan yang dikelilingi bangunan pelengkap dengan gaya modern minimalis. Bangunan pelengkap sebagai *frame* (bingkai) yang menguatkan kesan pusat bangunan terletak pada museum dan galeri dengan atap *joglo*.

Pada desain perancangan arsitektur AMAG oleh Feriqo masih berupa perancangan arsitektur secara global, dalam hal ini masih berupa konsep rehabilitasi dan *siteplan* bangunan-bangunan yang akan ditambahkan, belum sampai pada tahap perancangan interiornya. Hal ini menjadi peluang untuk menciptakan alternatif perancangan interiornya. Konsep perancangan Feriqo yang mengangkat rumah tradisional Jawa (*joglo*) sebagai ide dalam perancangan ruang museum dan galeri menjadi daya tarik tersendiri karena akan menjadi pusat perhatian dari bangunan

pembingkainya. Di sisi lain rumah tradisional Jawa (*joglo*) tidak lagi menjadi tren masa kini, karena gaya yang sedang digandrungi saat ini adalah gaya modern minimalis. Kebanyakan orang cenderung mudah bosan dan menginginkan hal-hal yang baru atau tempat-tempat yang memberikan suasana baru.

Oleh karena itu, dalam perancangan *Amri Museum and Art Gallery* sebaiknya dapat menciptakan suasana baru, menarik, dan nyaman sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung. Setelah melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Feriqo ditemukan ide dalam perancangan interior ini, yaitu dengan memadukan gaya tradisional Jawa dan *country* pada perancangan interior ruang museum dan galeri pada *Amri Museum and Art Gallery*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang dikaji adalah perancangan interior ruang galeri dan museum dengan memadukan gaya tradisional Jawa dan *country* pada *Amri Museum and Art Gallery* yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No. 6 Yogyakarta. Pemilihan gaya *country* yang dipadukan dengan gaya tradisional Jawa karena material yang terdapat pada gaya tradisional Jawa memiliki banyak kesamaan dengan gaya *country* seperti kayu, bambu, batu alam, dan rotan. Perpaduan gaya *country* dengan gaya tradisional Jawa berbeda penerapannya, untuk gaya tradisional Jawa diterapkan pada bentuk fisik bangunan sedangkan gaya *country* diterapkan pada furnitur dan material pengisi interior.

C. Batasan Masalah

Pada desain perancangan arsitektur *Amri Museum and Art Gallery* oleh Feriqo terdapat bangunan yang meliputi galeri, museum, galeri publik (*indoor* dan *outdoor*), *guest house*, perpustakaan, area *workshop* batik, *cafe* dan *retail*. Dari beberapa bangunan yang ada, batasan masalah untuk perancangan interior hanya pada ruang galeri dan museumnya. Kedua bangunan ini merupakan bangunan utama dengan gaya tradisional Jawa dengan atap *joglo* yang akan dipadukan dengan gaya *country*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana perpaduan gaya tradisional Jawa dan *country* pada perancangan ruang museum dan galeri AMAG ?
2. Bagaimana fasilitas penunjang interior museum dan galeri AMAG ?

E. Tujuan Perancangan

1. Memadukan gaya tradisional Jawa dan *country* pada perancangan ruang museum dan galeri AMAG.
2. Merancang fasilitas penunjang interior museum dan galeri AMAG.

F. Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun secara praktik.

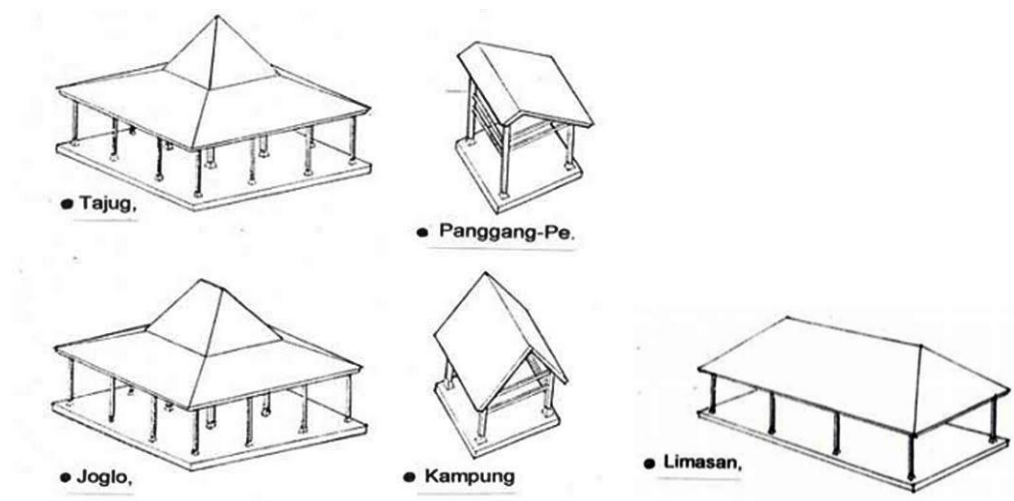
1. Secara teoritik, perancangan ini diharapkan mampu menjadi sumbangan pengetahuan dalam bidang seni rupa khususnya desain interior.

2. Secara praktik, perancangan ini diharapkan mampu menciptakan suasana baru, menarik dan nyaman untuk dapat menyajikan karya seni secara maksimal sehingga pesan dan kesan karya dapat tersampaikan pada penikmat seni. Harapan lain dari perancangan ini adalah menjadi alternatif desain interior yang akan diterapkan pada *Amri Museum and Art Gallery*, dan dapat menjadi daya tarik untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung dan berkesenian, sehingga dapat mewujudkan cita-cita Amri Yahya yaitu menjadikan *Amri Museum and Art Gallery* sebagai wadah berkesenian bagi masyarakat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Rumah Tradisional Jawa

Menurut Ismunandar (1987: 91) rumah tradisional Jawa dapat dibedakan menjadi rumah bentuk *joglo*, rumah bentuk *limasan*, rumah bentuk *kampung*, rumah bentuk masjid dan *tajug* atau *tarub*, dan rumah bentuk *panggang pe*. Adibowo, dkk (2011: 9) juga berpendapat bahwa pada umumnya rumah tradisional Jawa dapat dibagi berdasarkan bentuk atapnya, yaitu *kampung*, *limasan*, *joglo*, *panggang pe* dan *tajug*. Namun bentuk atap yang umumnya digunakan untuk rumah tinggal adalah *kampung*, *limasan*, dan *joglo*, sedangkan *panggang pe* biasanya digunakan untuk gardu dan *tajug* digunakan untuk masjid atau bangunan sakral. Namun sering kali istilah rumah *joglo* untuk rumah tradisional Jawa dengan tata ruang lengkap yang menggunakan beberapa tipe atap. Berikut adalah bentuk atap rumah tradisional Jawa :



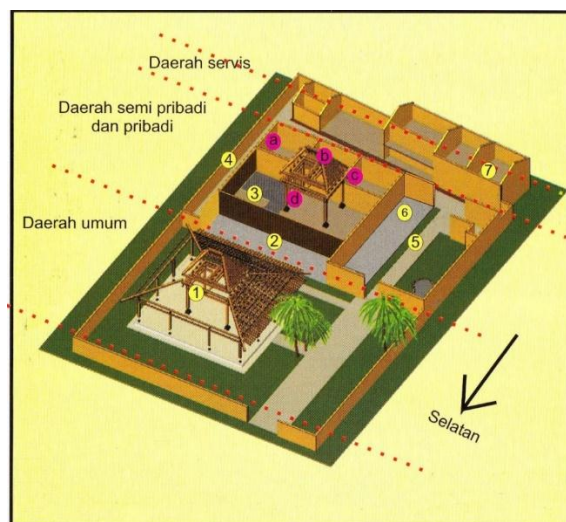
Gambar 1. Bentuk Atap Rumah Tradisional Jawa

(Sumber: : <http://www.hdesignideas.com>).

Pada zaman dahulu status sosial mempengaruhi tipe rumah yang dimiliki. Rumah *joglo* dengan tata ruang lengkap hanya dimiliki oleh orang-orang terpandang dan berstatus sosial tinggi. Sebab untuk membangun rumah *joglo* sesuai dengan aturan tata ruang tradisional Jawa dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, karena menggunakan material yang lebih banyak dan kualitas yang bagus. Masyarakat kalangan menengah cenderung menggunakan atap *kampung* dan *limasan*, atau dengan atap *joglo* namun tidak menerapkan tata ruang lengkap. Setidaknya rumah *joglo* memiliki empat tiang dan berbentuk bujur sangkar (Ismunandar, 1987: 93).

1. Tata Ruang

Selain bentuk atapnya, rumah tradisional Jawa juga mengatur susunan tata ruangnya. Pada rumah tradisional Jawa terdapat bagian-bagian ruangan yang sudah ada ketentuannya. Bagian-bagian ini memisahkan fungsi ruangan seperti ruang publik, semi publik, pribadi, serta ruang servis. Adapun bagian-bagian pada tata ruang rumah tradisional Jawa menurut Adibowo, dkk (2011: 11):



Gambar 2. Contoh Tata Ruang Rumah Tradisional Jawa
(Sumber: Adibowo dkk, 2011: 10)

- a. *Pendapa* adalah bangunan tanpa dinding yang terletak di bagian terdepan untuk kegiatan yang bersifat publik.
- b. *Pringgitan/ emper* adalah bagian yang terletak di depan *dalem* untuk pertunjukan wayang kulit pada saat-saat tertentu.
- c. *Dalem* adalah bangunan induk yang terletak di belakang pendapa yang berfungsi sebagai ruang kediaman. Dalem terdiri dari:
 - 1) *Senthong tengen* (kanan) adalah ruang yang digunakan untuk ruang tidur.
 - 2) *Senthong tengah* adalah ruang yang digunakan untuk menghormati Dewi Sri (dewi kesuburan).
 - 3) *Senthong kiwa* (kiri) adalah ruang yang digunakan untuk menyimpan senjata atau barang keramat.
 - 4) Ruang tengah.
- d. *Gandhok tengen (kulon omah)* adalah bangunan di sisi kanan *dalem* yang berfungsi sebagai ruang tidur kaum perempuan.
- e. *Gandhok kiwa (wetan omah)* adalah bangunan di sisi kiri *dalem* yang berfungsi sebagai ruang tidur kaum laki-laki.
- f. *Gadri* adalah bagian bangunan di belakang atau di samping menempel *dalem* yang biasanya digunakan untuk ruang makan. *Gadri* bersifat semi terbuka dan berbentuk seperti emper.
- g. *Pekiwan, pawon, dan sepen (mburi omah)*. *Pekiwan* (kamar mandi) dan *pawon* (dapur) terletak di area paling belakang, di dekatnya terdapat sumur. Sebagian ruang *pawon* sering dijadikan *sepen* (tempat menyimpan alat dan perabot rumah tangga).

- h. *Longkangan*, adalah halaman terbuka yang memisahkan *dalem* dan *pendapa*.

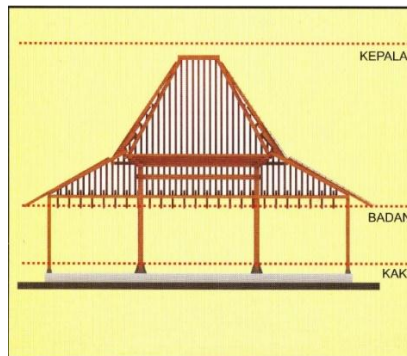
Menurut Wicaksono (2014) terdapat perbedaan pengaturan tata ruang antara rumah *joglo* di daerah selatan dan utara Indonesia. Pada rumah tradisional Jawa bagian selatan (Yogyakarta dan Solo), angin berhembus melewati *pendapa* tanpa dinding penyekat, masuk ke dalam rumah menuju *dalem* yang lapang. Sirkulasi angin akan dibelokkan oleh keberadaan *senhong kiwa*, *senhong tengah*, dan *senhong tengen*. Udara akan mengalir ke samping melalui *longkang* antara *dalem* dan *gandhok*. Sedangkan pengaturan rumah *joglo* di pesisir pantai utara Jawa sedikit berbeda. Angin mengalir masuk ke dalam rumah melalui ventilasi silang sehingga *senhong tengah* dihilangkan.

Bagian-bagian pada tata ruang tersebut memiliki fungsi masing-masing sehingga pada tata ruang rumah tradisional Jawa dikelompokkan menjadi tiga area sesuai dengan fungsinya, menurut Adibowo dkk (2011: 10) sebagai berikut:

- a. Area umum : *pendapa*
- b. Area semi pribadi dan pribadi : *pringgitan/emper*, *dalem* (*senhong tengen*, *senhong tengah*, *senhong kiwa*, ruang tengah), *gandhok tengen*, dan *gandhok kiwa*.
- c. Daerah servis : *pekiwan*, *pawon* dan *sepen*.

2. Elemen Bangunan

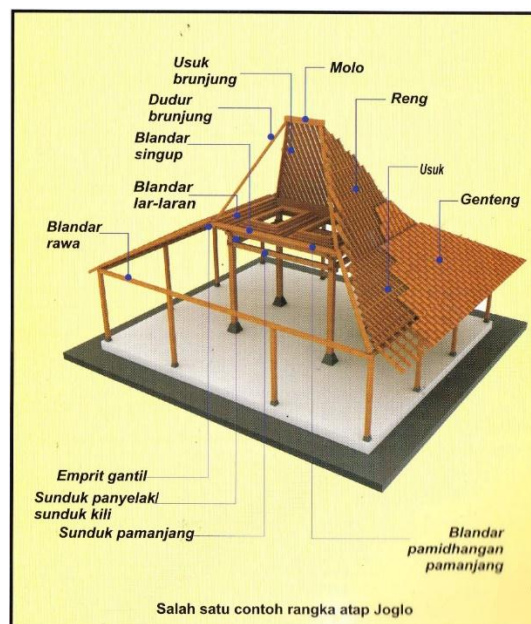
Menurut Adibowo dkk (2011), elemen bangunan pada rumah tradisional Jawa terbagi atas tiga bagian yaitu kepala, badan, dan kaki, serta bagian-bagian elemen bangunanya sebagai berikut:



Gambar 3. Bagian Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 12)

a. Kepala

Kepala bangunan merupakan bagian paling atas yang secara fisik berfungsi sebagai pelindung dari perubahan cuaca panas dan hujan. Kepala bangunan pada rumah tradisional Jawa terdiri atas penutup atap dan langit-langit.



Gambar 4. Contoh Rangka Atap Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 13)

1). Rangka Atap

Ciri umum rangka atap *joglo* adalah menggunakan *blandar* bersusun yang disebut *tumpangsari*. Susunan *tumpangsari* semakin ke atas semakin melebar. Selain itu juga terdapat *sunduk kili* sebagai penguat bangunan.

2). Penutup Atap

Penutup atap pada rumah tradisional Jawa berupa genteng. Genteng terbuat dari tanah liat yang melalui proses pembakaran.



Gambar 5. Contoh Penutup Atap Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 15)

Sebagian rumah tradisional Jawa tidak menggunakan langit-langit, bila memakai langit-langit biasanya menempel pada rangka atap yaitu di bawah *usuk* atau di bawah *brunjung* sebagai *singup*. Bahan yang digunakan untuk langit-langit adalah anyaman bambu atau papan kayu.



Gambar 6. Contoh Langit-Langit Pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 15)

b. Badan

Badan bangunan secara fisik berfungsi sebagai penopang atap dan pembatas ruang. Badan bangunan pada rumah tradisional Jawa terdiri atas *saka*, dinding, pintu, jendela, dan ventilasi.

1). *Saka*

Pada rumah tradisional Jawa terdapat macam-macam *saka* atau tiang, yaitu *saka guru*, *saka rawa*, dan *saka emper*. *Saka guru* adalah empat tiang utama pada rumah joglo yang terletak pada pusat bangunan dan biasanya merupakan kayu yang paling baik mutunya dari keseluruhan tiang yang ada. *Saka rawa* adalah *saka* yang menopang *blandar rawa*. Sedangkan *saka emper* yaitu tiang emper khusus menopang *blandar emper* dan *empyak emper* serta tidak dihubungkan oleh sebuah balok dengan kerangka lain.



Gambar 7. Saka yang Terdapat Pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 16)

2). Dinding

Secara umum dinding bangunan terbuat dari material yang beragam, begitu juga pada rumah tradisional Jawa. Material dinding pada rumah tradisional Jawa dapat berupa bambu, papan, kombinasi bambu dan papan, serta dinding batu bata. Dinding digunakan untuk bangunan *dalem*, *gandhok*, dan *pawon*, sedangkan *pendapa* bersifat terbuka.



Gambar 8. Contoh Material Dinding Pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 19)

3). Pintu dan Jendela

Bentuk pintu dan jendela adalah persegi panjang dengan model dua daun (model *kupu tarung* atau *inep loro*) dan model satu daun (*inep siji*). Beberapa jendela selain memiliki daun jendela juga memakai jeruji kayu atau teralis besi dengan berbagai model.



Gambar 9. Contoh Model Pintu pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 20)



Gambar 10. Contoh Model Jendela pada Rumah Tradisional Jawa.
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 20)

4). Ventilasi

Di atas jendela atau pintu biasanya terdapat *tebeng* yang berfungsi sebagai ventilasi sekaligus elemen dekoratif.



Gambar 11. Contoh Model Ventilasi pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 21)

c. Kaki

Kaki bangunan secara fisik berfungsi sebagai penahan beban di atasnya. Kaki bangunan pada rumah tradisional Jawa terdiri atas pondasi, lantai, dan *umpak*.

1) Pondasi

Pondasi atau *bebatur* secara tradisional terbuat dari tanah biasa yang kadang dilapisi dengan pasir. Sekarang pondasi dibuat dari pasangan batu kali dan campuran semen.

2) Lantai

Lantai pada rumah tradisional Jawa biasa disebut *jerambah* atau *jogan*. Bahan lantai yang umumnya digunakan adalah plesteran semen atau *tegel* yang bermotif maupun tidak.



Gambar 12. Contoh Tegel atau Lantai pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 22)

3) Umpak

Umpak merupakan landasan tempat bertumpunya *saka*, biasanya terbuat dari batuan andesit. *Umpak* berbentuk potongan trapesium yang menggambarkan logika penyaluran beban dari *saka* ke tanah. *Umpak* bisa bermotif maupun tidak.



Gambar 13. Contoh Umpak pada Rumah Tradisional Jawa
(Sumber : Adibowo dkk, 2011: 21)

B. Gaya *Country*

Sebagian orang mengenal *country* sebagai jenis musik, namun dalam hal ini yang dimaksud gaya *country* adalah salah satu gaya dalam perancangan interior. Selain gaya modern minimalis yang sedang diidolakan saat ini, gaya *country* juga tidak kalah diminati. Gaya *country* sering digunakan sebagai ide perancangan interior *cafe* maupun *retail*. Menurut Akmal (2009: 30) gaya *country* berasal dari pedesaan Inggris, Perancis, Amerika serta negara-negara Skandinavia. Menurutnya gaya ini terkesan penuh romantisme, dapat dilihat pada pemilihan furnitur klasik, dengan pilihan cahaya temaram yang kekuningan dan kesan hangat yang ditimbulkan dari material kayu. Furnitur dan elemennya cenderung lebih terjangkau dibandingkan furnitur gaya lain pada zamannya. Furnitur gaya *country* dibuat dalam bentuk praktis dan fungsional. Material dan warna yang digunakan bersifat natural, seperti kayu, batu, bambu, serta kain dan biasanya merupakan hasil keterampilan dan kerajinan tangan.

Terdapat kesan lain yang ditimbulkan dari gaya ini, Blake (2006) menyebutkan bahwa gaya ini sering diberi istilah “gembel tapi elok”. Kesan yang ditimbulkan dari gaya ini adalah keabadian ruangan, yang menjadi saksi datang dan perginya beberapa generasi. Gaya ini menekankan tema pedesaan, flora, dan fauna yang terbuat dari bahan alami dan bukan merupakan hasil olah pabrik. Penggunaan material yang seadanya inilah yang menimbulkan kesan gembel, namun di sisi lain sekaligus menimbulkan kesan natural.

Pada rumah tinggal gaya *country* dapat teridentifikasi dari penggunaan furniturnya seperti bangku dan kursi tinggi, kursi makan yang kecil, lemari-lemari

dari kayu ek atau pinus yang berlaci dan kokoh, perapian terbuka dengan kayu bakar yang sekaligus menjadi dekorasi mengagumkan, kursi kayu atau rotan serta peralatan berbingkai logam. Pemilihan seprei, gordena, dan selimut dari kain bercorak flora atau kain hasil tambalan dan terbuat dari wol. Menurut Anggraeni (2009), kain pelapis dari bahan katun dengan motif bunga dan detail sulaman menjadi ciri khas gaya *country*. *Patchwork* atau kain tambal dengan motif feminin, dan benda-benda dengan gaya usang menjadi andalan gaya ini. Lantai biasanya terbuat dari papan kayu yang dihaluskan, dipercantik dengan karpet jalinan jerami, kemudian ubin batu diterapkan pada dapur dan kamar mandi. Sementara dinding bisa menggunakan *wallpaper* dengan motif kecil, plaster kasar atau dengan cat yang efek sapuan kuasnya masih berbekas.

Seperti yang dijelaskan oleh Akmal (2009) sebelumnya bahwa gaya ini berasal dari pedesaan Inggris, Amerika, Perancis, dan Skandinavia. Lingkungan hidup yang berbeda dapat mempengaruhi ciri khas yang terdapat pada gaya *country* di masing-masing negara. Menurut Akmal (2009) terdapat beberapa ciri khas gaya *country* pada setiap negara, yaitu:

1. Gaya Country Inggris

Gaya *country* Inggris menggunakan kain bermotif floral dan bunga secara dominan. Pada gaya ini kain tampil dengan warna cerah, seperti biru dan merah muda yang segar. Material kayu dan batu biasanya diterapkan pada lantai, kemudian ditambah karpet hasil jahitan atau tenunan. Furniturnya terbuat dari kayu mahoni dan cemara, sementara jendela dipercantik dengan tirai.



Gambar 14 . Contoh Gaya *Country* Inggris

(Sumber: <https://www.pinterest.com/rodcin47/english-country-house-interiors/>)

2. Gaya *Country* Amerika

Gaya *country* Amerika ditandai dengan kain bercorak kotak-kotak, kain yang dijahit atau disulam, dan *quilt* (selimut dari perca). Furniturnya cenderung berwarna kemerahan atau biru pupus. Dindingnya dipercantik dengan lukisan tangan, serta lantai dan furniturnya tampil dengan motif dari teknik stensil. Selain itu gaya *country* Amerika dapat dilihat dari pemilihan kap lampu, hiasan dinding, sarung bantal, dan selimut dengan motif bunga dan *patchwork* atau kain tambal (Aggraeni, 2009).



Gambar 15. Contoh Gaya *Country* Amerika

(Sumber: <http://robertblinfors.blogspot.co.id/2014/03/american-interiors-country.html>)

3. Gaya *Country* Perancis

Gaya *country* Perancis banyak menampilkan dinding dengan batu dan semen atau mengekspos material alami. Lantai keramik dari tanah liat dan batu adalah elemen dominan yang sering diaplikasikan pada gaya ini. Lantai dipercantik dengan karpet jalinan jerami. Furniturnya *simple* dan agak primitif, dengan tipikal kaki kursi yang dibuat melengkung serta bantalan yang diikatkan.



Gambar 16. Contoh Gaya *Country* Perancis

(Sumber: <http://inspiracionline.blogspot.co.id/2011/08/old-country-house-in-france.html>)

4. Gaya *Country* Skandinavia

Gaya *country* Skandinavia tampil dengan warna pucat sesuai dengan keadaan iklim yang dingin. Furniture dari kayu dicat dengan warna putih atau dibiarkan tanpa cat sama sekali. Mirip dengan gaya *country* Amerika, motif stensil juga muncul pada dinding, lantai atau furniture. Jendela yang dilengkapi dengan *shutter* (daun jendela) merupakan ciri khas dari gaya *country* Skandinavia yang populer. Pola kain kotak-kotak dan bergaris dipadukan dengan warna pastel yang lembut, sehingga terkesan lembut segar dan ringan, oleh karena itu gaya ini banyak disukai.



Gambar 17. Contoh Gaya *Country* Skandinavia
 (Sumber: <http://afflante.com/10403-beautiful-scandinavian-country-house-interior/>).

5. Gaya *Country* Modern

Seiring perkembangan zaman, gaya ini mulai merambah pada gaya arsitektur modern. Gaya ini tidak saja diterapkan pada gaya tradisional pedesaan namun dapat dipadukan sekaligus menjadi pemanis dari desain modern minimalis yang sedang banyak digandrungi. Gaya *country* berpadu dengan gaya modern.



Gambar 18. Contoh Gaya *Country* Modern
 (Sumber: <http://www.rewls.com/2017/01/french-cottage-interior-design/modern-country-house-by-lamberhurst-interior-design-furniture-home-in-french-country-design-style/>)

C. Perancangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang. Perancangan merupakan upaya mewujudkan sesuatu melalui proses pemecahan masalah. Perancangan disini berupa proses berpikir kreatif mengenai penataan interior yang divisualisasikan dalam desain dan diwujudkan pada objek perancangan. Perancangan interior ini melalui beberapa tahap yaitu analisis masalah ruangan, pemilihan alternatif desain, visualisasi desain, dan perwujudan karya.

D. Desain Interior

1. Pengertian Desain Interior

Desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008; 319) adalah kerangka bentuk atau rancangan. Widagdo (2005) juga berpendapat bahwa desain adalah produk kebudayaan hasil dari dinamika sosial, teknologi, ekonomi, kepercayaan, perilaku, dan nilai-nilai *tangible* (nyata) dan *intangible* (tidak nyata) yang ada di masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Sementara interior adalah bagian dalam gedung (KBBI, 2008: 542), sehingga dapat diartikan bahwa desain interior adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari perencanaan dan perancangan tatanan bagian dalam (ruang) suatu bangunan. Ching (2011: 36) menyatakan bahwa desain interior adalah perencanaan, penyusunan tata ruang, dan pendesainan ruang interior di dalam bangunan. Definisi lebih spesifik dijelaskan oleh Sachari (2004:13) bahwa desain interior adalah suatu kegiatan yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian,

seperti hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang-ruang dapur dan kafe.

Desain interior bertujuan mengatur fisik bagian dalam bangunan dengan berpedoman pada fungsi, estetika, dan psikologinya. Seperti yang dijelaskan oleh Ching (2011: 36) bahwa tujuan desain interior adalah perbaikan fungsi, pengkayaan estetika, dan peningkatan psikologi ruang interior. Pengaturan antar elemen ruangan akan menentukan ciri visual dan kesesuaian fungsi masing-masing elemen sehingga mempengaruhi cara kita menggunakan dan merasakannya.

Desain interior berupaya untuk merancang elemen-elemen dalam ruangan menjadi satu kesatuan yang indah namun tetap mempertahankan standar kenyamanan dan keselamatan. Oleh karena itu, dalam perancangan interior suatu bangunan perlu adanya analisis fungsi, estetika dan psikologi ruangan (Ching, 2011). Suatu tatanan interior akan mempengaruhi pikiran, tindakan, dan emosi manusia yang beraktifitas di dalamnya. Seperti yang dikatakan Weale (1982: ix) bahwa *the concept of total design is based on the assumption that design affects the physical comfort and the emotional, and mental well-being of individuals*. Weale menjelaskan bahwa konsep dari seluruh desain didasarkan pada asumsi bahwa desain berpengaruh pada kenyamanan fisik dan emosional dan perkembangan mental individual. Tatanan interior yang baik akan berpengaruh baik dan sebaliknya.

Pada proses perancangan interior dilakukan pemilihan elemen yang memenuhi kriteria sesuai dengan analisis fungsi, estetika, dan psikologinya. Sebelum menentukan desain yang akan digunakan, terlebih dahulu dilakukan

analisis masalah pada ruangan tersebut demi menemukan solusi yang tepat sehingga dapat menentukan perancangan yang akan diterapkan. Analisis masalah akan menimbulkan alternatif solusi yang juga akan menimbulkan alternatif desain.

Berikut adalah kriteria desain yang baik menurut Ching (2011: 44) adalah :

- a. Desain baik karena ia berfungsi dan bekerja dengan baik.
- b. Desain baik karena ia dapat dicapai--ekonomis, efisien, dan tahan lama.
- c. Desain baik karena ia terlihat baik--menyenangkan secara estetika.
- d. Desain baik karena ia memunculkan kembali perasaan terkait waktu dan tempat lain—ia mendatangkan makna.

Suatu ketika desain dikatakan baik karena ia sedang disukai banyak orang atau karena desain tersebut dibuat berdasarkan trend pada saat itu. Desain yang baik dapat menyampaikan makna dan dimengerti, sehingga desain tersebut diterima oleh audiensnya. Adapun kriteria desain interior yang harus dipertimbangkan menurut Ching (2011: 44) adalah :

- a. Fungsi dan tujuan
Pertama, fungsi yang dimaksud oleh desain harus tercapai dan tujuan terpenuhi.
- b. Kegunaan dan penghematan
Kedua, desain harus memberikan kegunaan, keterpercayaan, dan penghematan dalam pilihan dan penggunaan materialnya.
- c. Bentuk dan gaya
Ketiga, desain harus menyenangkan secara estetika bagi mata dan panca indera kita yang lain.
- d. Citra dan makna
Keempat, desain harus memantulkan citra dan meningkatkan asosiasi yang membawa makna bagi orang yang menggunakan dan mengalaminya.

Ruang interior dirancang untuk berbagai aktivitas manusia di dalam ruangan, dari aktivitas yang memerlukan banyak gerakan sampai aktivitas yang minim gerakan seperti istirahat. Oleh karena itu, harus ada kesesuaian antara dimensi ruang interior dan dimensi tubuh manusia. Dimensi tubuh manusia, cara manusia bergerak dan beraktivitas adalah pedoman utama dalam desain interior dan

arsitektur. Penyesuaian antara dimensi ruang interior dan dimensi tubuh manusia yang akan mempengaruhi bentuk dan ukuran perabot dan fasilitas ruangan sehingga dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.

2. Elemen Dasar Interior

Desain interior yang sukses membutuhkan penyelesaian problematika ruang yang logis dan kreatif untuk menghasilkan lingkungan buatan yang koheren, fungsional dan estetis (Wicaksono, 2014: 8). Penataan interior yang baik perlu mempertimbangkan elemen-elemen dasar interior untuk memastikan setiap ruangan memiliki keseimbangan yang baik dari masing-masing elemen keseimbangan. Menurut Wicaksono (2014: 9) harmonisasi dan keseimbangan dapat dicapai dengan menerapkan gabungan beberapa elemen dasar interior, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur.

a. Garis (*Line*)

Garis terbentuk dari dua titik yang dihubungkan atau deretan titik-titik yang dihubungkan. Titik dan garis adalah unsur dasar seni rupa. Garis memiliki panjang, arah dan posisi, namun tidak memiliki lebar dan tinggi. Garis tidak melulu lurus namun juga bisa melengkung, melingkar bahkan zigzag. Semua bidang yang terdapat pada ruang interior terbentuk dari elemen titik dan garis.

b. Bentuk (*Form*)

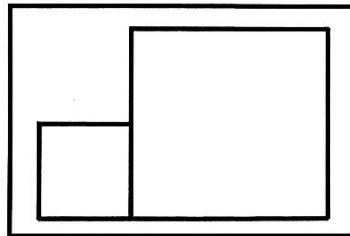
Bentuk adalah suatu sosok geometris tiga dimensi, seperti bola, kubus, silinder, kerucut, dan lain-lain (Wicaksono, 2014: 9). Pada dasarnya semua bentuk berawal dari bentuk dasar geometris seperti lingkaran, segitiga dan bujur sangkar. Bentuk-bentuk lainnya merupakan perkembangan atau variasi dari ketiga bentuk

pokok tersebut. Bentuk-bentuk tersebut terbentuk dari titik-titik yang dihubungkan oleh garis.

1). Organisasi bentuk.

Wicaksono (2014) membagi bentuk kedalam beberapa kategori pengorganisasian, yaitu:

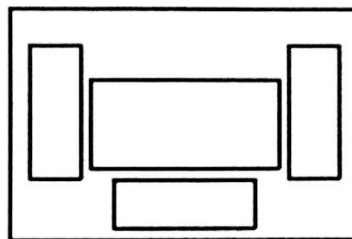
a). Bentuk yang ditambahkan, yaitu penambahan bentuk lain setelah bentuk pokok.



Gambar 19. Bentuk Ditambahkan

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11)

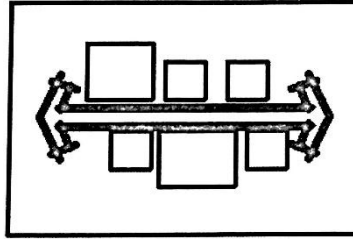
b). Bentuk terpusat, terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk dominan yang berada di tengah-tengah.



Gambar 20. Bentuk Terpusat

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11)

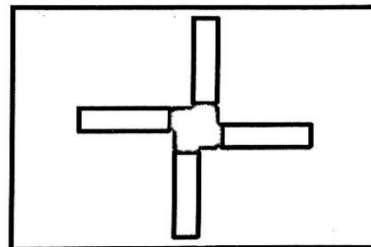
c). Bentuk linier, terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur dalam satu deret dan berulang.



Gambar 21. Bentuk Linier

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11).

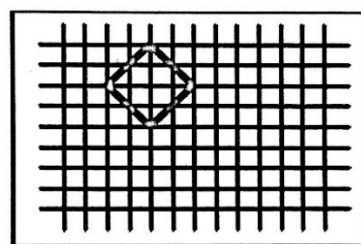
d). Bentuk radial, yaitu komposisi-komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk berpusat searah dengan jari-jarinya.



Gambar 22. Bentuk Radial

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11)

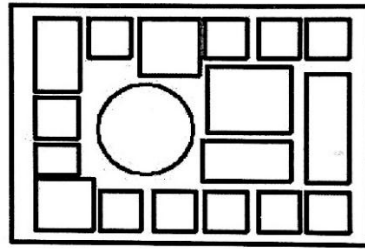
e). Bentuk *cluster*, yaitu bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual.



Gambar 23. Bentuk Grid

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11)

f). Bentuk grid, yaitu bentuk-bentuk modular yang hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi.



Gambar 24. Bentuk Cluster

(Sumber: Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014: 11)

2). Elemen pembentuk ruang

Ruang interior terbentuk dari susunan beberapa bidang dua dimensi seperti lantai, dinding, dan plafon. Jika salah satu elemen pembentuk ruang tidak ada maka tidak dapat disebut ruang interior. Misalnya jika hanya terdapat lantai dan plafon maka akan disebut sebagai ruang eksterior (ruang luar). Selain itu ruang interior juga dilengkapi dengan bukaan seperti jendela dan pintu. Jika tidak terdapat bukaan pada ruang maka ruang tersebut tidak dapat digunakan. Masing-masing elemen ruang memiliki fungsi seperti lantai atau bidang bawah berfungsi sebagai alas ruangan, dinding atau bidang tengah berfungsi sebagai penyekat, plafon atau bidang atas berfungsi sebagai penangung atau pelindung, sedangkan bukaan berfungsi sebagai jalur keluar masuk udara maupun pengguna ruangan.

c. Bidang (*Shape*)

Salah satu unsur seni yang paling mendasar setelah titik dan garis adalah bidang. Bidang terdiri atas dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan menghasilkan sebuah bidang. Bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas-batas yang ditentukan oleh unsur-unsur seni lainnya, yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain-lain (Wicaksono, 2014: 12). Sebuah bidang seperti lingkaran, persegi panjang, segi empat, segi tiga dan

sebagainya memiliki panjang, lebar, rupa bentuk, permukaan, orientasi serta posisi. Pada ruang interior terdapat tiga bidang yaitu bidang atas atau atap, bidang dinding, dan bidang dasar atau lantai.

d. Ruang (*Space*)

Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang memiliki panjang, lebar dan tinggi; bentuk; permukaan; orientasi; serta posisi (Wicaksono 2014: 14). Ruang dapat berdampak pada perilaku manusia dan menjadi faktor penting dalam arsitektur. Sebuah bidang yang dikembangkan akan menjadi ruang.

e. Cahaya (*Light*)

Pencahayaan dapat berasal dari dua sumber yaitu cahaya alami dan buatan, dimana cahaya alami berasal dari matahari sedangkan cahaya buatan berasal dari lampu. Untuk tujuan perencanaan komposisi visual desain pencahayaan, sumber cahaya dapat dianggap memiliki bentuk titik, garis, dan bidang, atau volume (Ching, 2011: 259). Cahaya merupakan unsur visual yang sangat penting dalam mendesain ruangan, sehingga perlu dipertimbangkan komposisinya agar ruangan estetik dan berfungsi dengan baik.

1). Pencahayaan alami

Pencahayaan alami memerlukan pertimbangan jendela, bukaan, atau reflektor, sehingga memenuhi kebutuhan cahaya pada siang hari (Wicaksono, 2014).

2). Pencahayaan buatan

Menurut sumbernya cahaya buatan dibagi dua (Wicaksono, 2014: 111) yaitu sebagai berikut:

a). Cahaya langsung (*direct lighting*), yaitu cahaya yang bias sinarnya langsung mengarah pada objek.

b). Cahaya tidak langsung (*indirect lighting*), yaitu cahaya yang bias sinarnya tidak langsung pada objek.

Pengaturan cahaya pada penataan interior mempengaruhi beberapa hal berikut, yaitu:

1. Menentukan atmosfer ruang, efek cahaya dapat merubah atmosfer ruang menjadi lebih hangat, lebih dingin, atau membuat ruangan menjadi terkesan romantis.
2. Mempengaruhi mood pengguna, misalnya cahaya yang redup akan cenderung memberi efek lesu sedangkan cahaya yang terang memberi efek semangat.
3. Mendukung fungsi ruang, cahaya pada pusat perbelanjaan cenderung lebih terang karena akan mempengaruhi display produk dan *mood* berbelanja sehingga akan mendukung aktivitas berbelanja. Sedangkan pencahayaan dalam bar cenderung redup karena minim aktivitas atau dapat mendukung suasana yang sendu.

f. Warna (*Color*)

Pada ilmu arsitektur dan interior semua warna dapat menimbulkan kesan berbeda-beda terhadap keberadaan sebuah ruang, seperti kesan gelap, terang, panas dan dingin. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (KBBI, 2008: 1557). Ketika mata kita menangkap warna, hal yang sebenarnya kita lihat adalah pantulan cahaya pada setiap benda yang berbeda yang kemudian diterima oleh mata kita. Warna melekat pada semua benda sebagai hasil bias cahaya, sehingga tanpa cahaya tidak akan ada

warna. Warna dapat memberikan perubahan pada setiap bidang dalam ruangan dan mampu memberikan nuansa tertentu.

Pada warna kita mengenal jenis-jenis warna yaitu warna primer, sekunder dan tersier.

1. Warna primer; terdiri dari biru, merah dan kuning. Warna primer disebut juga dengan warna dasar, karena warna ini tidak dihasilkan dari kombinasi warna lain.
2. Warna sekunder; terdiri dari hijau, jingga, dan ungu. Warna sekunder dihasilkan dari kombinasi dua warna primer dengan perbandingan yang sama.
3. Warna tersier; terdiri dari merah jingga, kuning jingga, kuning hijau, biru hijau, biru ungu, dan merah ungu. Warna tersier adalah kombinasi dari dua warna sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama.

Selain jenis warna ada pula istilah warna seperti hue, value, kroma, tint, shade, dan tone (Akmal, 2006: 31):

- a. Hue, adalah nama warna, atau sebutan untuk warna yang memiliki intensitas penuh seperti merah, biru, kuning, jingga, ungu, dan seterusnya.
- b. Value, adalah nilai warna atau urutan kecerahan warna terang ke gelap dari putih ke hitam. Value yang lebih terang dihasilkan dari hue atau warna dengan menambahkan warna putih, sebaliknya value yang lebih gelap adalah hasil penambahan dengan warna hitam.
- c. Kroma, adalah deretan hue yang dicampur dengan value atau deretan warna yang dicampur dengan warna abu-abu. Campuran ini menginterpretasikan intensitas atau kekuatan warna.
- d. Tint, adalah warna atau hue yang dicampur dengan putih. Tint yang tercipta ini biasanya disebut warna-warna pastel atau pucat.
- e. Shade, adalah warna atau hue yang dicampur dengan hitam sehingga tercipta warna yang lebih gelap (itu sebabnya disebut shade yang artinya bayangan)
- f. Tone, adalah warna atau hue yang dicampur dengan abu-abu. Adanya unsur warna kelabu, menyebabkan warna yang dihasilkan akan memiliki gradasi yang lebih keruh.

Sebagian orang berpendapat bahwa warna memiliki pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap berbagai pengalaman, sehingga setiap warna memiliki nilai perlambangan. Berikut adalah nilai perlambangan warna menurut Darmaprawira (2002):

1. Merah

Merah adalah warna terkuat dan menarik perhatian dan bersifat agresif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan, cinta, dan kebahagiaan. Di Cina, warna merah digunakan pada waktu perayaan pernikahan.

2. Merah keungunan

Warna ini memiliki karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan. Lambang serta asosiasinya merupakan gabungan antara merah dan biru.

3. Ungu

Ungu memiliki karakteristik sejuk, negatif, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dalam khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.

4. Biru

Biru memiliki karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.

5. Hijau

Hijau memiliki karakter yang hampir sama dengan biru. Warna ini cenderung netral. Pengaruh terhadap emosi lebih mendekati pasif, lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perempuan, kepercayaan (agama), dan keabadian.

6. Kuning

Warna kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning dilambangkan dengan kesenangan dan kelincahan.

7. Putih

Putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Di Cina warna putih melambangkan dukacita sedangkan di Barat putih dipakai oleh pengantin wanita.

8. Abu-abu

Warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Sehingga warna abu-abu sering melambangkan orang yang sudah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati.

9. Hitam

Hitam melambangkan kegelapan dan tidak kehadirannya cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat putih. Sering juga dilambangkan sebagai kehancuran dan kekeliruan.

g. Pola (*Pattern*)

Pola adalah desain dekoratif yang digunakan secara berulang. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2011: 312) pola atau *pattern* adalah penyebaran garis dan warna dalam bentuk yang direpetisi atau diulang. Seperti motif garis horizontal akan menimbulkan kesan luas pada ruangan sedangkan garis vertikal akan menimbulkan kesan tinggi pada ruangan. Pola dapat dibentuk secara struktural maupun aplikatif. Pola struktural menyatu dengan konstruksinya sedangkan pola aplikatif hanya sebagai dekoratif yang ditambahkan. Pada ruang interior, pola sering kali difungsikan untuk mengisi kekosongan ruang, namun penggunaan pola yang berlebihan akan merusak suasana dan membuat ruang terasa sibuk dan penuh. Pola dapat diaplikasikan pada partisi dengan kayu yang berjajar vertikal, pola struktural pada bidang atap, atau pada bantal yang disusun pada sofa.

h. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nuansa, penampilan, atau konsistensi permukaan atau zat. Tekstur sangat berkaitan dengan material dan bahan yang digunakan. Hal yang sangat erat kaitannya dengan warna adalah tekstur. Tekstur adalah sifat permukaan bidang yang dapat diraba. Sehingga dapat diidentifikasi sifat tekstur tersebut seperti kasar atau halus dalam tingkatan yang berbeda. Tekstur akan terasa nyata ketika kita raba atau kita sentuh, sedangkan warna sudah dapat memberikan nuansa dari jauh ketika kita melihatnya. Seperti yang dijelaskan Wicaksono (2014: 134) bahwa tekstur adalah kualitas permukaan sebuah objek sebagai hasil dari struktur tiga dimensional yang digunakan untuk mendeskripsikan kondisi halus atau kasar

sebuah permukaan. Tekstur sangat berkaitan dengan pemilihan bahan dan material yang digunakan pada tatanan interior.

3. Prinsip desain

Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu prinsip-prinsip desain (*principles of design*), antara lain *unity*, *balance*, *rhythm* dan proporsi (Susanto, 2011: 102).

a. *Unity*

Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni (Susanto, 2011: 416).

b. *Balance*

Balance adalah keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Susanto, 2011: 46).

c. *Rhythm*

Rhythm atau irama atau ritme, irama dalam seni rupa menangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya (Susanto, 2011: 334).

d. Proporsi

Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya (Susanto, 2011: 320).

E. Museum dan Galeri

Susantio (2013) menyatakan bahwa “galeri itu bukan museum”, banyak kolektor yang sering salah kaprah terhadap pengertian museum. Jika mempunyai banyak koleksi, lantas diperlihatkan kepada umum, mereka menamakannya museum. Faktor-faktor lain, seperti ketersediaan perpustakaan, sarana penunjang, dan susunan pengurus, terabaikan. Museum, sebagaimana arti masyarakat awam itu, tak ubahnya tempat memajang koleksi semata.

1. Museum

Museum memiliki peran penting dalam pelestarian sekaligus pengembangan kebudayaan bangsa. Koleksi museum menjadi saksi perkembangan kebudayaan bangsa dan sebagai tolok ukur kebudayaan yang akan datang. Museum didirikan untuk kepentingan pelestarian warisan budaya dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan bangsa, dan juga sebagai sarana pendidikan nonformal (Arbi, 2012). Pendapat lain menyatakan bahwa museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran, benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan bersejarah, seni dan ilmu pengetahuan dan barang kuno (Susanto, 2011: 268).

Menurut Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 1995 pasal 1 ayat 1, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Tugas museum adalah memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi (Susantio, 2013). Sementara menurut Chiara (2001: 677) *the museum traditional statement includes the mission "to preserve, protect, and exhibit"*, yaitu museum memiliki misi yang paling mendasar antara lain : memelihara, melindungi, dan memamerkan.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992) di Indonesia terdapat dua jenis museum yaitu museum umum dan museum khusus. Museum umum yaitu museum yang objek penyajiannya tidak terbatas pada satu jenis cabang

ilmu saja, sedangkan museum khusus yaitu museum yang objek penyajiannya khusus dari satu cabang ilmu saja. Misalnya museum seni rupa yang menyajikan koleksi berupa benda-benda dari cabang seni rupa seperti lukisan, instalasi dan patung.

Koleksi merupakan identitas utama museum, namun tidak semata-mata jika memiliki banyak koleksi dan diperlihatkan kepada umum kemudian dapat dikatakan sebagai museum. Faktor-faktor pendukung seperti sarana dan prasarana penunjang museum, ketersediaan perpustakaan, dan susunan pengurus harus tetap diperhatikan. Museum harus memperhatikan dan mengutamakan koleksi yang dimilikinya. Museum dapat didirikan oleh siapa saja, baik instansi pemerintah, swasta, maupun pribadi, namun harus memperhatikan dan memenuhi persyaratannya.

Menurut Susantio (2013), untuk dapat dikatakan sebagai museum harus memenuhi persyaratan seperti harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut bangunan; dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologi), dan periode (untuk geologi); harus dapat dijadikan dokumen dan dapat dijadikan bukti untuk penelitian ilmiah; harus merupakan benda asli, bukan tiruan; harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan; dan harus merupakan benda yang unik (tidak duanya).

2. Galeri

Sama halnya dengan museum, galeri juga memiliki koleksi yang dipamerkan kepada umum. Galeri identik dengan hobi perseorangan akan benda-benda yang berbau seni, baik sebagai seniman atau sebagai kolektor. Seniman atau pencipta

seni, memiliki galeri bertujuan untuk memajang hasil karya seninya atau publikasi ataupun untuk tujuan komersial yaitu menjual hasil karya seninya. Kolektor atau penikmat seni, memiliki galeri bertujuan untuk memamerkan koleksinya, dengan maksud publikasi saja ataupun maksud komersial yaitu untuk dijual kembali.

Galeri berasal dari kata *galleria* (latin) yang artinya sebuah bangunan yang salah satu sisinya terbuka tanpa pintu; sebuah ruangan panjang di tingkat atas (loteng) seperti biasa terdapat pada rumah yang bercorak *elizabethan* dan *jacobean*, ruangan ini dipergunakan untuk pertunjukan tonil atau opera. Istilah galeri juga muncul sebagai tempat para seniman berpameran dan berjualan karya seni rupa. Galeri dalam arti ini berkonotasi dua maksud : pameran dan jualan, artinya galeri bisa untuk tujuan ideal (apresiasi non komersial) maupun tujuan realitas (sama sekali komersial). Sedang pendapat lain memberi fungsi pada galeri sebagai kritik seni, kritik yang dilakukan lewat pasar serta kunci kesejahteraan ekonomi seniman (Susanto, 2011: 145).

Secara fisik tampilan galeri dan museum hampir sama, namun museum tidak memiliki tujuan komersial seperti memperdagangkan benda-benda koleksi di dalamnya karena pada dasarnya koleksi museum merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Galeri tidak harus memenuhi persyaratan seperti ketersediaan perpustakaan dan susunan personalia, namun sebaiknya tetap memenuhi sarana dan prasarana perawatan koleksi seperti AC (*air conditioner*), sarana pengaman seperti CCTV dan alarm, serta pencahayaan (alami dan buatan) yang cukup baik, untuk melindungi koleksi dari pencurian dan kerusakan.

F. Pameran

Pameran merupakan aktivitas memamerkan atau menunjukkan hasil karya seni, hasil produksi, dan sebagainya kepada publik. Pameran juga dapat berperan sebagai media komunikasi dengan audiens untuk menyampaikan nilai-nilai yang terdapat pada karya. Periode pameran dapat bersifat sementara maupun tetap. Pada

museum pameran cenderung bersifat tetap, sedangkan pada galeri pameran dapat bersifat sementara maupun tetap tergantung kepemilikan koleksi dan galeri.

Museum dan galeri sama-sama memiliki tujuan untuk memajang dan memamerkan koleksi. Sehingga kebutuhan ruangnya juga hampir sama. Hanya saja peletakan koleksi pada museum lebih sistematis sesuai dengan alurnya, untuk koleksi yang mengandung nilai histori. Menurut Neufert (2002) ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, harus memiliki kriteria berikut:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian pameran yang baik.

Selain itu, suatu pameran dapat dikatakan baik jika dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan harus sesuai dengan kebutuhan koleksi yang akan dipamerkan. Jenis dan ukuran koleksi menjadi perhatian penting karena besarnya koleksi menentukan besarnya ruangan. Penyusunan kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi terkesan kecil. Pencahayaan pada museum dan galeri harus cukup memenuhi kebutuhan cahaya untuk aktivitas berpameran yaitu menampilkan karya dengan baik dan untuk area sirkulasi. Menata, merancang, mendesain, mengatur, serta mengorganisasikan unsur-unsur, objek atau ruang berdasarkan pertimbangan praktis, ekonomis, estetis dan ergonomis untuk tujuan tertentu adalah salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan dalam penataan ruang pameran (Susanto, 2004: 171).

G. Elemen Interior Museum dan Galeri

Elemen interior merupakan kesatuan dari unsur-unsur desain berupa garis, bentuk, bidang, ruang, warna, pola, dan tekstur sebagai konsep dasar dan juga

paduan dari pencahayaan, penghawaan, akustik, maupun perabot. Pada perancangan interior, elemen-elemen tersebut mempunyai persyaratan yang harus dipenuhi untuk kenyamanan pengguna maupun tujuan estetika.

1. Elemen Pembentuk Ruang Museum dan Galeri

Elemen pembentuk ruang dalam disain interior memberikan bentuk ke dalam bangunan, memberi batasan pada ruang dan membentuk pola ruang interior. Elemen pembentuk ruang terdiri dari dinding, lantai, plafon, dan bukaan ruang.

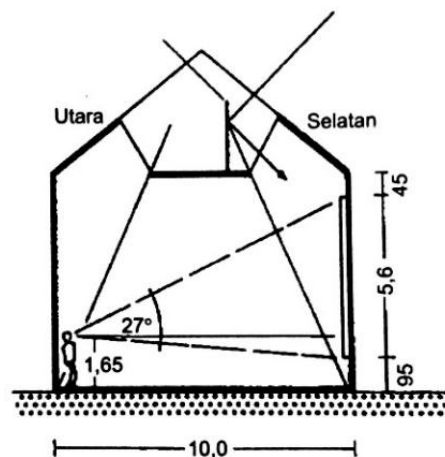
a. Dinding

Dinding adalah struktur vertikal, biasanya berbentuk padat, yang membatasi dan melindungi suatu area (Wicaksono, 2014: 12). Dinding memiliki tujuan utama yaitu membatasi ruangan dan mendukung (menyangga) atap dan plafon. Menurut Ching (2011: 150) dinding eksterior bangunan harus mengendalikan aliran udara, panas, kelembaban, uap udara, dan suara. Sedangkan dinding interior membagi kembali ruang interior bangunan, memberikan privasi ke masing-masing ruang, dan mengendalikan alur suara, panas, dan pencahayaan dari suatu ruang ke ruang lainnya. Seperti pendapat Mulajoli (1975: 183) yang menyebutkan bahwa syarat utama dinding pada ruang pameran museum adalah memperkuat konstruksi, menghindari panas, kelembaban udara dan suara bising.

Pemilihan material untuk dinding museum dan galeri akan menjadi pertimbangan khusus baik secara warna maupun teksturnya, karena dinding sebagai media utama display pada museum dan galeri yang memajang karya lukisan. Menurut Chiara (2001: 684) *“Some museum will build temporary wall to implement an exhibition design”*. Selain dinding permanen biasanya museum dan

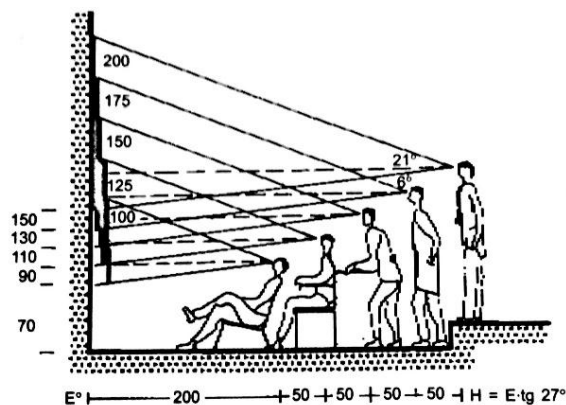
galeri menggunakan dinding semi permanen atau sketsel sebagai *space* (ruang) tambahan untuk memajang karya.

Tinggi dinding museum dan galeri menyesuaikan dengan jenis dan ukuran koleksi yang akan dipamerkan, karena besarnya ruang tergantung besarnya koleksi. Misalnya lukisan, dengan ukuran tinggi lukisan sekitar 1,5 m setidaknya membutuhkan tinggi dinding 2,5 m untuk menggantungnya, dengan tinggi dinding maksimal 3 m. Dengan sudut pandang sekitar 60° dan tinggi mata sekitar 1,7 m memiliki jarak pandang maksimal sejauh 1,5-2 m. Menurut Neufert (2002) sudut pandang normal adalah 54° atau 27° terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m di atas mata kira-kira 70 cm.



Gambar 25. Contoh *Display* Lukisan Pada Dinding Museum
(Sumber: Ernst Neufert, 2002: 250)

Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 30° dan 60° pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 m sampai 3,65 m (Neufert, 2002 : 250).



Gambar 26. Sudut Pandang dan Jarak Pandang
(Sumber: Ernst Neufert, 2002: 250)

b. Lantai

Menurut Wicaksono (2014: 11) lantai adalah bidang bawah dari suatu bangunan yang dapat digunakan penggunanya untuk beraktivitas (hidup, bekerja, rekreasi, dan lain-lain). Lantai sebagai bidang horizontal harus mampu menahan beban di atasnya. Struktur lantai harus mampu menahan mentransfer secara horizontal beban mereka di seluruh ruang ke para pendukungnya tanpa defleksi (perubahan arah) yang berlebihan (Ching, 2011: 148).

Lantai museum dan galeri hampir sama dengan lantai bangunan lainnya. Pemilihan material lantai untuk museum dan galeri baik secara warna maupun tekstur sebaiknya tidak terlalu mencolok agar tidak mendominasi ruangan sehingga mengalihkan perhatian pada karya, seperti halnya pertimbangan material untuk dinding. Pada umumnya warna lantai lebih gelap dari pada dinding, dengan daya pantul kurang dari 30% (Mulajoli, 1975: 169), dengan begitu lantai dapat menunjang atau menonjolkan objek pameran atau benda yang dipajang. Diperkuat dengan pendapat Chiara (2001: 679) “*museum operate best with a simple and clear floor plan*” bahwa sebaiknya museum memiliki lantai yang sederhana dan bersih.

c. Plafon

Plafon diklasifikasikan menurut tampilan dan konstruksinya. Plafon adalah permukaan bidang atas interior yang meliputi batas atas sebuah ruangan (Wicaksono, 2014: 12). Elemen ini merupakan elemen penaung desain interior, yang menawarkan perlindungan fisik dan psikologi bagi mereka yang di bawah kanopinya (Ching, 2011: 162). Jika dinding menyekat dan membatasi ruang interior, plafon atau langit-langit juga dapat membedakan suatu area dengan yang lainnya dengan tanpa membatasi menggunakan dinding.

Pada museum dan galeri akan sangat membutuhkan cahaya alami dari sisi atas karena sisi vertikalnya atau dindingnya cenderung tertutup tidak memiliki bukaan. Oleh karena itu, plafon pada museum dan galeri sebaiknya menggunakan *skylight* atau cahaya alami lainnya sebagai sumber cahaya di siang hari atau pendukung cahaya buatan.

d. Bukaan Ruang

Bukaan ruang tidak hanya dapat diaplikasikan pada dinding saja, namun juga bisa pada lantai dan plafon. Jika pada dinding terdapat bukaan pintu dan jendela, pada lantai terdapat juga terdapat bukaan seperti bak kontrol. Meskipun demikian, bukaan yang sering diaplikasikan terdapat pada dinding. Jika pada bangunan umumnya banyak ditemukan bukaan seperti jendela atau pintu, pada museum dan galeri cenderung tidak menggunakan bukaan pada dinding sebagai jendela, karena dinding termasuk perangkat display karya. Jika terdapat bukaan pada dinding kemungkinan besar adalah *clerestory*.

Pada perancangan ruang pameran, baik museum maupun galeri sebaiknya memiliki pintu keluar dan masuk yang jelas dan sesuai. Seperti pernyataan Chiara (2001: 679) *museum designs that make main entrance highly visible, welcoming, and convenient to the public are best.*

2. Tata Kondisi Ruang Museum dan Galeri

Tata kondisi ruang merupakan kesatuan dari sistem ruang interior. Sistem ini memberikan kondisi panas, penglihatan, pendengaran dan kebersihan yang diperlukan untuk kenyamanan penghuni bangunan, sehingga hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan (Ching, 2011: 214). Tata kondisi ruang museum dan galeri terdiri dari sistem pencahayaan, penghawaan, dan akustik.

a. Pencahayaan Ruang Museum dan Galeri

Sistem pencahayaan adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam penataan ruang interior, hal ini karena kemampuan penglihatan seseorang sangat bergantung pada pencahayaan. Selain untuk tujuan penglihatan, penggunaan cahaya pada ruang interior juga memiliki tujuan estetika. Pada perancangan ruang museum dan galeri penataan pencahayaan dapat mempengaruhi suasana ruangan dan daya tarik objek yang dipamerkan. Pencahayaan alami dan buatan akan sama-sama dibutuhkan pada perancangan interior museum dan galeri. Penerapan pencahayaan alami pada museum dan galeri umumnya menggunakan *skylight* atau *clerestory*. Pencahayaan alami dibutuhkan untuk pemenuhan kebutuhan cahaya di siang hari, sedangkan pencahayaan buatan dibutuhkan untuk pemenuhan kebutuhan cahaya di malam hari dan untuk tujuan estetika.

Pencahayaan dapat diatur dengan berbagai tema yang dirancang agar kondisi ruang sesuai dengan yang diharapkan. Perancangan pencahayaan pada ruang museum dan galeri memerlukan tema pencahayaan pameran. Tematik ekshibisi (*exhibition*) yaitu pencahayaan yang digunakan untuk memamerkan dan memajang produk atau karya seni tertentu (Wicaksono, 2014: 115). Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan *direct lighting* (pencahayaan langsung) dan *indirect lighting* (pencahayaan tidak langsung). Menurut Karlen (2007: 14) pencahayaan langsung dan tidak langsung merupakan perpaduan yang baik antara keefisienan dari pencahayaan langsung dan kenyamanan dari pencahayaan tidak langsung. Komponen pencahayaan tidak langsung menciptakan pencahayaan yang nyaman dan seimbang, sementara komponen pencahayaan langsung menciptakan pencahayaan yang dramatis, menghasilkan ruang nyaman dan menarik.

Pencahayaan langsung akan digunakan untuk objek yang dipamerkan dalam museum dan galeri, sementara pencahayaan tidak langsung digunakan untuk memenuhi kebutuhan pencahayaan umum dalam ruangan. Wicaksono (2014: 115) menambahkan bahwa di dalam tematik ekshibisi terdapat tematik *overblast*, yaitu tema yang menggunakan intensitas penyorotan tinggi dari berbagai sudut pencahayaan untuk menghasilkan kesan pencahayaan saling tumpang tindih. Beberapa jenis lampu yang dapat diterapkan dalam perancangan ruang museum dan galeri seperti lampu halogen, lampu *fluorescent*, lampu sorot *monopoint* dan lampu dekorasi (lampu gantung, lampu meja, lampu *sconce*).

b. Penghawaan Ruang Museum dan Galeri

Pada suatu ruangan diperlukan sirkulasi udara yang baik agar udara yang kotor dapat berganti dengan udara yang bersih sehingga persediaan oksigen di dalam ruangan tetap terjaga. Penghawaan juga terbagi menjadi dua macam yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami merupakan penghawaan yang diperoleh dengan memanfaatkan suhu dan kelembaban udara dari pepohonan yang terdapat di sekitar lingkungannya dan dapat diupayakan dengan menerapkan bukaan ruang seperti jendela maupun ventilasi. Penghawaan buatan, merupakan penghawaan yang diperoleh dengan menerapkan AC (*Air Conditioner*) serta meletakkan tanaman dalam ruangan supaya menghasilkan kesejukan.

Pengaturan penghawaan pada museum dan galeri salah satu yang menjadi perhatian, karena dengan menjaga suhu ruangan tetap stabil membantu menjaga koleksi dari kerusakan akibat ketidakstabilan suhu ruangan yang terlalu panas atau terlalu lembab.

c. Akustik Ruang Museum dan Galeri

Suara dapat mempengaruhi aktivitas baik ruang interior maupun eksterior. Pada ruang interior kita perlu mempertahankan bahkan menciptakan suara yang dapat mendukung aktivitas di dalamnya, sebaliknya suara yang mengganggu harus dihilangkan. Penataan akustik merupakan pengendalian suara di dalam ruang interior, menjaga dan memperbaiki suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan menghalangi aktivitas kita (Ching, 2011: 267).

Suara dapat diserap dan dipantulkan, oleh sebab itu pemilihan material pemantul dan penyerap suara mempengaruhi akustik ruangan. Suara yang bersifat

mengganggu yang berasal dari luar ruangan dapat diatasi dengan pemilihan material dinding, sedangkan jika ada suara yang ingin ditambahkan sebagai *backsound* (latar suara) dalam pameran, dapat menggunakan media player dan *speaker* yang dapat diatur volumenya.

3. Perabot/ Fasilitas Museum dan Galeri

Material perabot dapat terbuat dari kayu, bambu, rotan, logam, plastik, karet, dan material sintetis lainnya. Masing-masing material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya. Keberadaan perabot tidak lepas dari aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruangan, sehingga penyusunannya harus sesuai dengan kebutuhan untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna. Adapun perabot-perabot yang dapat mendukung aktivitas berpameran di *Amri Museum and Art Gallery* (AMAG) adalah sebagai berikut:

a. Sketsel

Sketsel merupakan dinding yang dapat dipindah dan digunakan untuk menggantung karya dua dimensi yang biasanya terdapat pada museum dan galeri atau dalam sebuah kegiatan pameran. Selain itu, sketsel dapat sekaligus berfungsi sebagai partisi atau pembatas ruangan sehingga membatasi aktivitas di ruangan yang satu dengan ruangan yang lainnya. Seperti yang dinyatakan oleh Susanto (2011: 352) sketsel yaitu sekat atau panel dinding yang biasanya berbahan kayu atau triplek yang dapat dipindah-pindah atau dibongkar pasang. Penggunaan sketsel akan mempengaruhi baik tidaknya kualitas sebuah pameran sehingga sketsel harus mendukung karya seni yang dipajang.

b. Pustek

Kata pustek berasal dari kata *voetstuk* (bahasa Belanda), yaitu landasan untuk memajang karya seni tiga dimensional. Bentuk pustek dapat berupa kotak maupun bentuk-bentuk lain yang dirancang sekuat mungkin untuk mengatasi beban yang dimiliki karya yang akan ditaruh di atasnya (Susanto, 2011: 324). Sama halnya dengan sketsel, pustek juga mempengaruhi kualitas pameran sehingga pustek juga harus mampu mendukung karya yang dipajang.

c. Meja Sofa

Meja adalah furnitur dengan permukaan yang datar yang berfungsi sebagai tempat meletakkan benda di permukaannya. Meja biasanya digunakan untuk menulis, makan, dan menerima tamu (Wicaksono, 2014: 145). Bentuk dan ukuran meja bermacam-macam, menyesuaikan dengan barang yang akan diletakan di meja serta aktivitas yang mendampinginya. Untuk meja yang mendampingi sofa akan digunakan untuk meletakkan minuman, makanan ringan, atau *vase*, dengan tinggi yang tidak melebihi tinggi permukaan duduk.

d. Meja konter

Meja konter di sini digunakan untuk penerimaan tamu atau pengunjung agar pengunjung bisa mendapatkan informasi. Meja konter tidak selalu dibatasi dengan partisi dan ruang terpisah. Demi tujuan keluesan saat penerimaan tamu perlu adanya pertimbangan-pertimbangan antropometrik untuk mensiasatinya. Menurut panero (1979) bahwa pertimbangan antropometrik yang penting dan harus diperhatikan selain jangkauan tangan pada permukaan meja adalah tinggi mata dan tinggi duduk

normal. Perancangan meja konter pada museum dan galeri ini menggunakan pertimbangan tinggi meja tulis.

e. Kursi dan Sofa

Tempat duduk terdiri atas kursi dan sofa. Kursi memiliki kaki yang berfungsi untuk menopang beban yang duduk di atasnya. kursi biasanya memiliki sandaran untuk menopang punggung. Bentuk dan ukuran kursi juga bermacam-macam menyesuaikan aktivitas yang mendampinginya. Sofa memiliki fungsi yang sama dengan kursi yaitu untuk duduk, hanya saja sofa cenderung memiliki bantalan yang lebih empuk dan difungsikan untuk aktivitas yang lebih santai. Ukuran kedalaman sofa sekitar 58cm, sedangkan tempat untuk posisi hampir berbaring dibutuhkan sekitar 75-85cm sehingga harus menggunakan bantalan besar atau jok yang dapat dilepas untuk mengurangi kedalaman (Wicaksono, 2014 : 147).

Kebutuhan tempat duduk pada perancangan interior museum dan galeri ini yaitu, kursi kerja sebagai pelengkap meja konter, sofa pada area tunggu/istirahat di ruang utama galeri, dan beberapa kursi di ruang museum untuk beristirahat.

f. Rak

Rak berfungsi sebagai tempat penyimpanan atau peletakkan barang yang dikelompokkan sebagai solusi penataan dan pengorganisasian barang-barang, atau penempatan benda-benda yang sengaja dipajang. Kebutuhan rak pada perancangan interior ini untuk memajang sebagian miniatur patung karya Amri Yahya dan perkakas lainnya yang berfungsi sebagai hiasan.

4. Tata Ruang Museum dan Galeri

Tata ruang adalah cara mengatur ruang (KBBI, 2008: 1409). Pengaturan ruang mencakup pembagian zona, sirkulasi, dan penempatan perabotan sesuai dengan aktivitas. Perancangan interior yang baik tidak hanya mencakup ruang ruang yang efisien, proporsi yang baik, lengkap dengan bukaannya, namun juga dibutuhkan penempatan perabotan pada tempat yang tepat.

a. Zoning

Pada perancangan interior ruangan terdapat zona-zona yang akan disesuaikan dengan aktivitas manusia di dalamnya. Pembagian *zoning* bertujuan membatasi dan mengelompokkan aktivitas di dalam ruangan. Pembagian zoning membatasi area umum, area pribadi, area sirkulasi, dan menetapkan perabotan-perabotan yang melengkapinya. *Zoning* pada perancangan museum dan galeri akan membatasi area sirkulasi untuk melihat koleksi, area duduk, dan area pada pusat informasi.

b. Sirkulasi

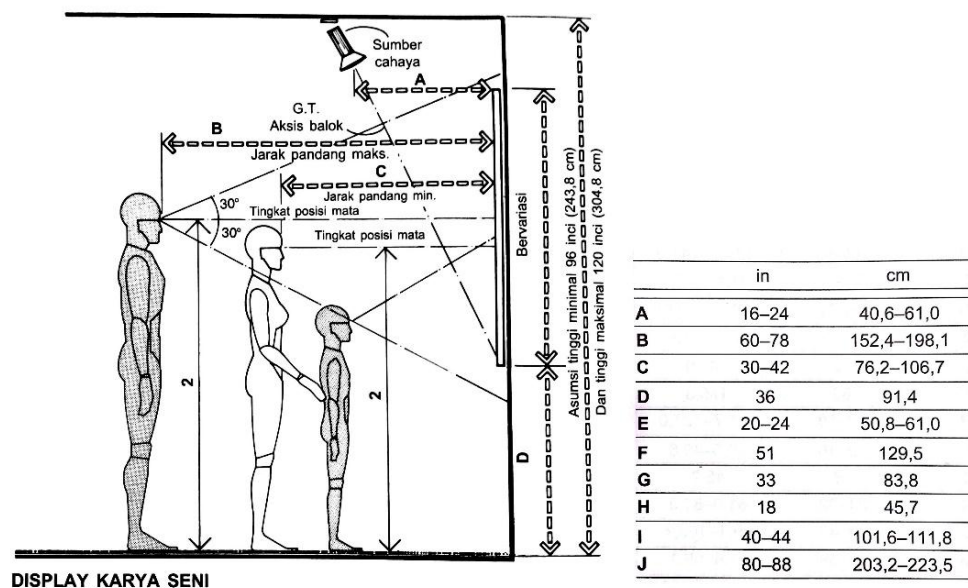
Sirkulasi berarti peredaran (KBBI, 2008: 1318). Dalam ruangan terdapat area-area untuk melakukan suatu kegiatan dan area untuk sirkulasi yaitu sebagai area peredaran atau jalan untuk mencapai suatu area dalam ruangan. Area sirkulasi digunakan untuk berpindah dari satu area ke area lain. Pengarahan sirkulasi merupakan bagian dari perencanaan tata ruang, yaitu dengan menciptakan alur keluar masuk bangunan dan perpindahan dari satu area ke are lainnya. Menurut Mulajoli (1975), arah sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer adalah sirkulasi yang apabila arah sirkulasi

pengunjung dalam menikmati koleksi museum terjadi antara ruang pameran satu ke ruang pameran lain atau terjadi antar ruang, sedangkan sirkulasi adalah arah gerak pengunjung dalam menikmati koleksi dalam satu ruang aatau antara satu koleksi ke koleksi lain.

5. Standarisai Desain

Menurut Panero (1979) standarisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran dan kualitas), dengan pedoman standar yang ditetapkan dan pembakuan. Berikut ini adalah gambar-gambar standarisasi secara umum yang digunakan pada museum dan galeri atau ruang *display*.

a. Standarisasi Display Karya Seni



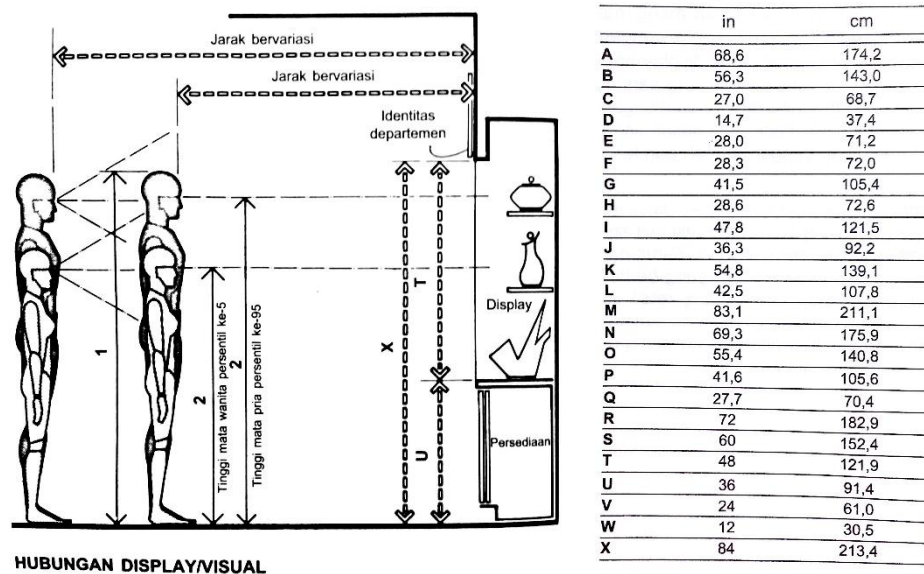
Gambar 27. Display Karya Seni

(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 138)

Gambar 27 menunjukkan hubungan antara dimensi manusia dengan *display* karya seni. Tinggi mata dan jarak pandang merupakan pengukuran tubuh antropometrik yang penting pada masalah ini. Garis pandang horizontal pada

gambar hanya bersifat teoritis karena sering kali tubuh dan kepala dalam posisi santai sehingga sehingga posisi garis mata berada sedikit di bawah garis horizontal.

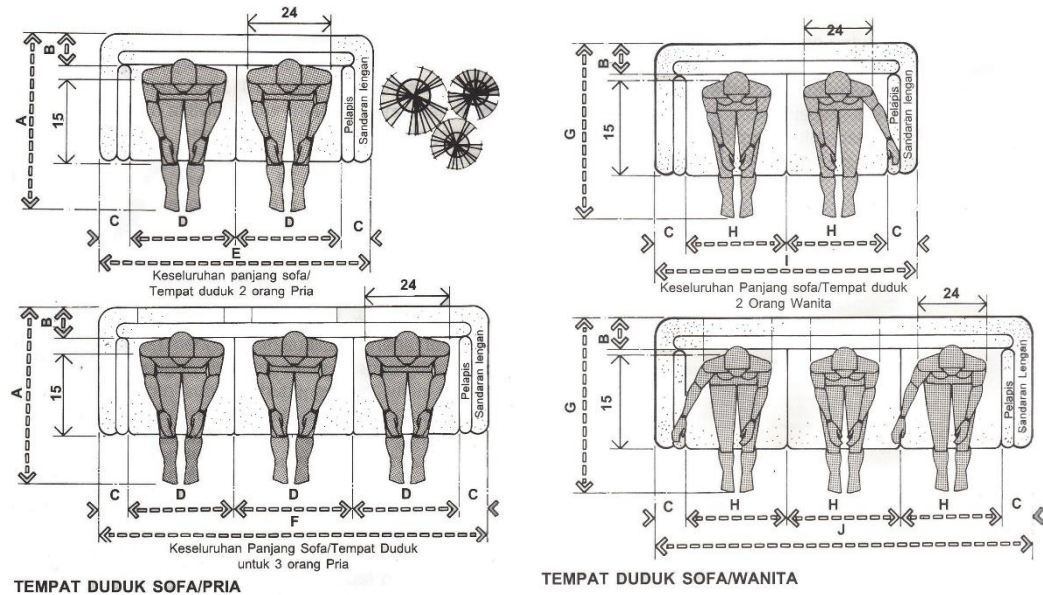
b. Standarisasi Rak Dan Etalase



Gambar 28. Standarisasi Rak dan Etalase
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 200)

Gambar 28 menunjukkan hubungan bidang pandang seorang pengamat yang bertubuh besar dan bidang pandang seseorang yang bertubuh kecil, dengan sudut pandang dan jarak pandang yang sama, namun tinggi mata yang berbeda. Seperti situasi lain, diagram ini tidak boleh diterapkan langsung begitu saja, karena dalam hal ini belum mencakup hal-hal tentang pergerakan kepala maupun kemampuan mata untuk menyapu pandang, yang masing-masing dapat menentukan area penglihatan mata. Dengan pendekatan geometrik seperti pada gambar, besar bidang pandang optimum pengamat pada berbagai lokasi yang berbeda dapat ditetapkan.

b. Standarisasi Tempat Duduk Pria Dan Wanita

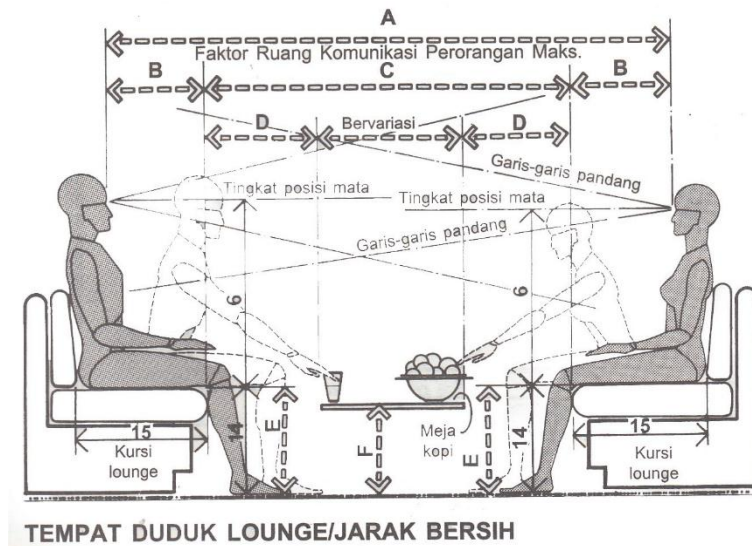


| | in | cm |
|---|-------|-------------|
| A | 42-48 | 106,7-121,9 |
| B | 6-9 | 15,2-22,9 |
| C | 3-6 | 7,6-15,2 |
| D | 28 | 71,1 |
| E | 62-68 | 157,5-172,7 |
| F | 90-96 | 228,6-243,8 |
| G | 40-46 | 101,6-116,8 |
| H | 26 | 66,0 |
| I | 58-64 | 147,3-162,6 |
| J | 84-90 | 213,4-228,6 |

Gambar 29. Standarisasi Tempat Duduk Sofa Pria dan Wanita
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 134)

Gambar 29 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita dengan posisi duduk di sofa, tujuannya untuk menentukan banyaknya ruang yang diperlukan bagi tubuh dalam posisi duduk tersebut. Pengukuran antropometrik yang penting di sini adalah rentang tubuh dan jarak pantat ke lipatan dalam lutut.

c. Standarisasi Jarak Bersih Tempat Duduk Lounge



TEMPAT DUDUK LOUNGE/JARAK BERSIH

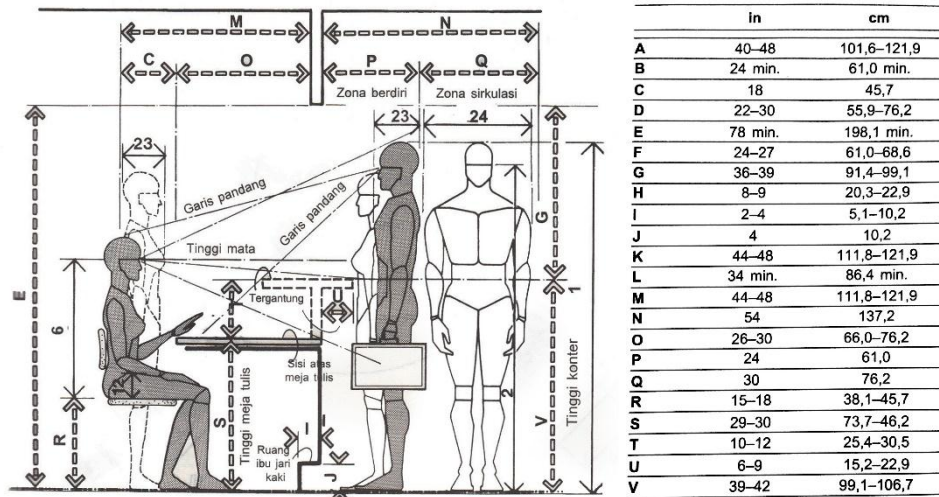
| | in | cm |
|---|--------|-------------|
| A | 84–112 | 213,4–284,5 |
| B | 13–16 | 33,0–40,6 |
| C | 58–60 | 147,3–203,2 |
| D | 16–18 | 40,6–45,7 |
| E | 14–17 | 35,6–43,2 |
| F | 12–18 | 30,5–45,7 |
| G | 30–36 | 76,2–91,4 |
| H | 12–16 | 30,5–40,6 |
| I | 60–68 | 152,4–172,7 |
| J | 54–62 | 137,2–157,5 |

Gambar 30. Standarisasi Tempat Duduk Lounge/Jarak Bersih

(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 136)

Gambar 30 menunjukkan jarak bersih utama yang diperlukan dalam tata letak duduk atau kelompok percakapan. Jarak bersih antara sisi muka tempat duduk dan tepian meja dibatasi antara 16 dan 18 atau 40,6 dan 45,7 cm. Secara antropometrik, hal ini memungkinkan jangkauan manusia serta memungkinkan jangkauan subyek yang sedang duduk untuk mencapai meja tanpa harus bangkit dari tempat duduknya. Selain itu, gambar di atas juga menunjukkan rentang ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal.

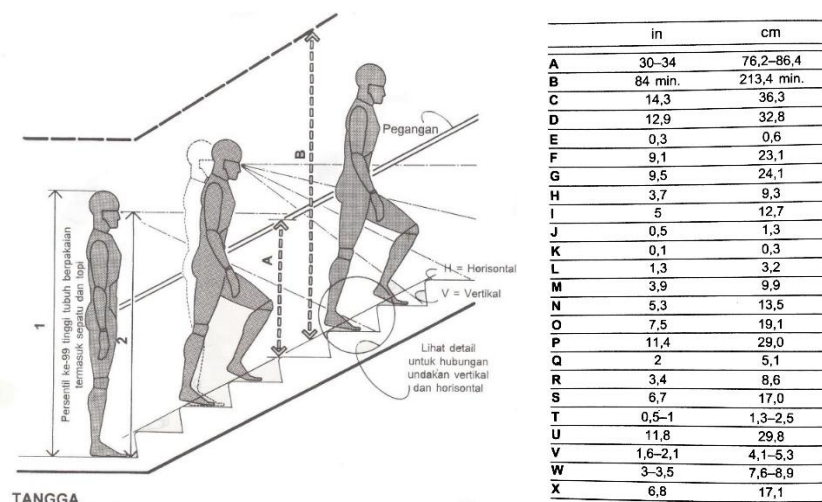
d. Standarisasi Meja Penerimaan Tamu/ Konter



Gambar 31. Standarisasi Konter Informasi/ Tinggi Meja Tulis
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 189)

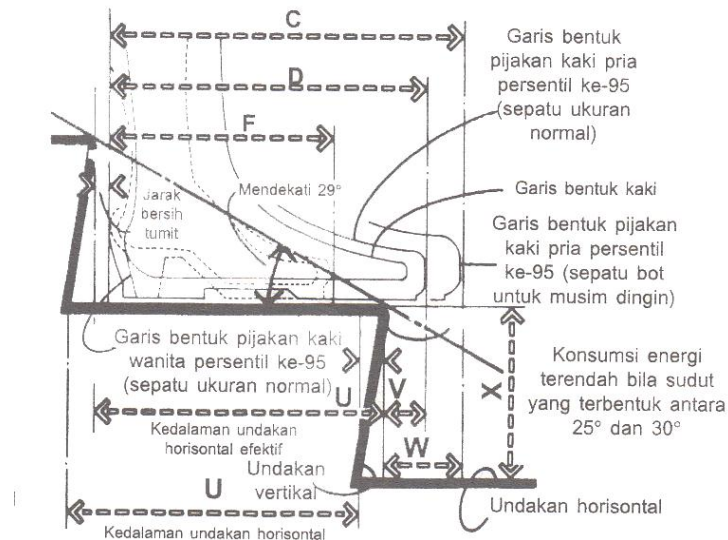
Pada gambar 31 menjelaskan standarisasi tinggi meja pada area penerimaan tamu. Kedalaman permukaan kerja tersebut mempunyai rentang 26 hingga 30 inci atau 66 hingga 76,2 cm, memungkinkan jangkauan ibu jari tangan yang dibutuhkan untuk mengambil kertas atau bungkusan barang. Gambar tersebut juga dapat digunakan pada area pusat informasi yang memiliki meja konter.

e. Standarisasi Tangga



Gambar 32. Standarisasi Tangga
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 276)

Pada gambar 32 menunjukkan data dimensional dasar yang memberikan usulan tentang zona penglihatan pada tangga. Hubungan antara bidang vertikal dan horizontal anak tangga merupakan pertimbangan yang sangat penting di sini. Ukuran horizontal anak tangga disesuaikan dengan ukuran maksimal pijakan kaki.



**DETAIL HUBUNGAN UNDAKAN VERTIKAL
DAN HORIZONTAL/PROPORSI YANG
DIREKOMENDASIKAN OLEH PENGARANG
BILA KONDISI RUANG DAN
STRUKTURAL MENGIJINKAN**

Gambar 33. Standarisasi Anak Tangga
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979: 276)

Pada gambar 33 menunjukkan hubungan antropometrik antara panjang pijakan kaki dengan lebar bidang horizontal dan vertikal pada anak tangga. Ukuran pijakan kaki menggunakan ukuran maksimal yaitu ukuran menggunakan sepatu boot dengan panjang pijakan kaki sekitar 9 inci atau 22,9 cm sedangkan ukuran bidang horizontal anak tangga adalah 11,8 inci atau 29,8 cm.

H. Gaya Perancangan

Secara umum tampilan fisik rumah tradisional Jawa menggunakan material kayu dan bambu, beberapa juga ada yang menggunakan rotan dan batuan alam. Interior ruangan pada *Amri Museum and Art Gallery* menggunakan kayu sebagai elemen utamanya dan batuan alam sebagai umpaknya. Menurut Feriqo, konsep bangunan tradisional Jawa ini merupakan terapan dari konsep Amri Yahya “di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung”, sebagai perwujudan sikap Amri Yahya dapat beradaptasi di mana dia berada. Amri Yahya ingin turut melestarikan budaya Jawa meskipun ia sendiri berasal dari Palembang.

Di sisi lain, gaya tradisional rumah Jawa mulai pudar dan kurang diminati, karena orang-orang memiliki kecenderungan mudah bosan dan menginginkan hal-hal baru dan suasana baru. Hal inilah yang menjadi pertimbangan. Perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* akan tetap mempertahankan karakteristik *joglo*, sedangkan untuk mensiasati kebosanan publik perancangan ini akan menambahkan gaya *country* sebagai bentuk akulturasi budaya dengan tanpa menghilangkan unsur kebudayaan Jawa. Gaya *country* terpilih karena gaya ini menggunakan material yang nyaris sama dengan rumah tradisional Jawa yaitu material yang berasal dari alam seperti kayu, bambu, rotan dan batuan alam. Gaya tradisional Jawa sudah diterapkan pada bentuk fisik bangunan.

Gaya *country* dapat diterapkan melalui:

1. Penggunaan material berbahan alami seperti kayu, batuan alam, rotan, dan bambu untuk elemen interiornya, serta mengutamakan hasil kerajinan tangan (bukan hasil olah pabrik) untuk furniturnya.

2. Menampilkan nuansa pedesaan yang sederhana dengan menerapkan karakteristik gaya *country* seperti kepala rusa, jam dinding dengan angka romawi, peralatan berkebun serta pemilihan aksesoris ruangan yang menampilkan kesan pedesaan.

I. *Amri Museum and Art Gallery (AMAG)*

Amri Museum And Art Gallery yang terletak di Jl. Prof. Dr. Ki. Amri Yahya no. 6 Yogyakarta adalah bangunan yang dulu merupakan galeri pribadi pelukis Amri Yahya. Galeri ini pernah terbakar pada tahun 2004 dan ribuan karya Amri Yahya ikut terbakar di dalamnya. Tidak lama kemudian setelah kejadian itu galeri Amri Yahya sempat vakum dari aktivitas berpameran.

Galeri ini berhasil dibangun kembali berkat swadana dari keluarga. Namun galeri ini tidak seramai dulu lagi. Sekarang sudah tidak ada lagi Amri Yahya sebagai pelopor berkesenian, Amri Yahya yang mendemokan cara membuat batik lukis, dan yang bisa berbagi ilmu seni. Sedangkan secara fisik, galeri ini sudah tidak memiliki perpustakaan dan ruang galeri terbatas, karena buku dan karya yang tersisa memang sedikit.

Untuk mewujudkan cita-cita Amri Yahya yang ingin memajukan dunia seni di Indonesia, pihak keluarga berencana untuk merehabilitasi galeri ini secara besar-besaran dengan membuat perancangan sebuah galeri multifungsi. Perancangan galeri multifungsi ini diharapkan mampu mengembalikan fungsi galeri ini sebagai tempat berkesenian yang dapat turut berkontribusi memajukan dunia seni di Indonesia. Untuk mewujudkan rencana besar ini tentu tidak mudah, diperlukan

adanya kerjasama yang solid dari pihak keluarga untuk mempersiapkan segala sesuatunya termasuk dana pembangunan.

Tampilan fisik AMAG saat ini berupa sebuah ruangan dengan gaya tradisional Jawa yang beratap *joglo*, dengan luas ruangan $\pm 172,5m^2$, yang berfungsi sebagai ruang pameran utama yang memajang sebagian sisa karya Amri Yahya. Perancangan interior dengan perpaduan gaya tradisional Jawa dan *country* pada ruang museum dan galeri AMAG ini diharapkan turut berkontribusi sebagai penyumbang ide perancangan interior dalam usaha rehabilitasi galeri multifungsi.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan

Data perancangan berisi data untuk mendukung proses perancangan. Untuk mendapatkan data perancangan hingga mewujudkannya menjadi sebuah karya melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

a. Studi literatur

Studi literatur mencakup data visual dan data verbal. Data visual berupa foto-foto AMAG dan foto-foto yang berkaitan dengan interior. Sedangkan data verbal berupa data tertulis secara tekstual. Data visual dan verbal diperoleh dari sumber internet, artikel-artikel terkait, dan data yang diberikan langsung oleh pihak pengelola AMAG. Data berupa bentuk dan ukuran, serta perancangan arsitektur AMAG karya Feriqo Asya Yogananta yang akan dijadikan acuan dalam proses perancangan.

b. Studi lapangan

Untuk melengkapi data-data perancangan ini perlu dilakukan studi lapangan. Studi lapangan terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan survei langsung ke *Amri Museum and Art Gallery*. Observasi dilakukan untuk memenuhi data mengenai cara *display* karya, penempatan area, dan kesatuan antar ruang interior.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tiga pihak yang terkait dengan AMAG yaitu Hartinah selaku penjaga AMAG guna mengetahui perihal pengunjung AMAG; Emi Palupi Yogananti anak sulung dari Amri Yahya yang menceritakan sejarah perjalanan Amri Yahya; dan Feriqo Asya Yogananta anak dari Amri yahya selaku pemilik desain arsitektur AMAG guna mengetahui tentang konsep perancangan arsitektur AMAG dan meminta ijin untuk mencoba ikut andil dalam perancangan interior ruang museum dan galeri AMAG.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengambil data visual berupa foto-foto bentuk dan fasilitas ruang AMAG sebagai acuan dalam perancangan.

2. Penyusunan Konsep

Setelah melakukan studi literatur dan studi lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan penyusunan konsep yang terdiri dari formulasi dan implementasi.

a. Formulasi

Formulasi yaitu pengolahan data awal hasil dari studi literatur melalui proses analisis masalah, kemudian dirumuskan. Hasil rumusan merupakan bahan dalam menyusun konsep perancangan.

b. Implementasi

Implementasi merupakan bentuk penerapan ke dalam media terpilih berdasarkan hasil data yang sudah diformulasikan. Proses implementasi

perancangan interior AMAG meliputi pemilihan judul, mencari pendekatan melalui media terpilih, dan mengolah data menjadi tahapan proses perancangan.

3. Visualisasi Desain

Visualisasi desain merupakan tahap memvisualisasikan desain mulai dari *layout* ide, *layout* kasar dan *layout* lengkap. *Layout* ide merupakan eksplorasi ide-ide yang berhubungan dengan topik berdasarkan hasil konsultasi dengan desainer arsitektur AMAG. Hal ini berupa gambaran atau konsep yang berhubungan dengan perancangan interior. *Layout* kasar merupakan draf yang telah dituangkan dalam kertas atau media lain. Sedangkan *layout* lengkap merupakan kesatuan dari konsep dan desain yang siap divisualisasikan kedalam karya nyata.

4. Alat atau Instrumen

Alat atau instrumen yang digunakan untuk mengambil data verbal dan visual adalah kamera digital. Data kemudian diolah dengan komputer melalui perangkat lunak *AutoCAD 2014* untuk membuat gambar kerja dan sket, *Autodesk 3ds Max 2014* untuk *modelling* dan *rendering*, *Adobe Photoshop CS7* untuk *finishing*, dan *CorelDraw Graphics Suite X7* untuk *plotting*.

B. Tinjauan Data

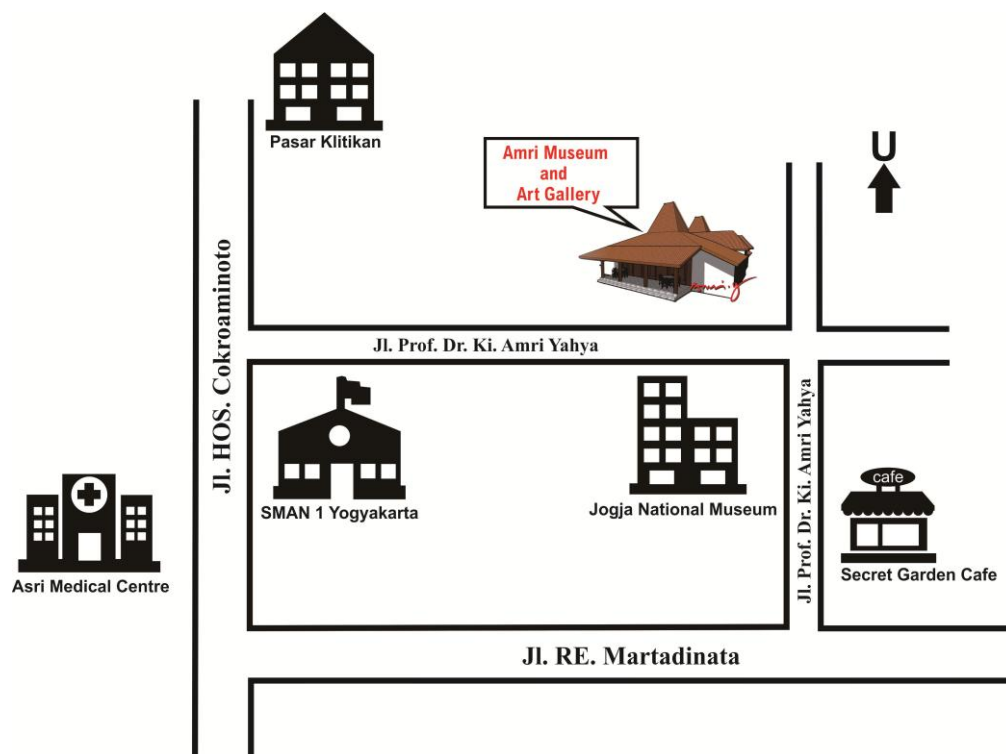
Data perancangan mencakup data fisik dan nonfisik. Dalam hal ini data perancangan ditinjau dari fisik bangunan dan nonfisik bangunan yang berkaitan dengan bangunan tersebut.

1. Data Fisik

Data fisik mencakup hal-hal yang tampak seperti lokasi, bentuk bangunan asli, denah secara global, dan fasilitas yang dimiliki bangunan.

a. Lokasi *Amri Museum and Art Gallery*

Amri Museum and Art Gallery terletak di Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No. 6, Yogyakarta. Sebagaimana dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 34. Denah Lokasi *Amri Museum and Art Gallery*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

b. Bentuk Bangunan Asli

Berikut ini adalah bentuk bangunan asli *Amri Museum and Art Gallery* pada saat ini, setelah mengalami kebakaran tahun 2004, dan mulai dibuka untuk umum pada tahun 2009. Bentuk bangunan asli terdiri dari bangunan tampak depan, bangunan sisa kebakaran, serta keadaan interior dan eksteriornya pada saat ini.

1) Tampak Depan



Gambar 35. Bangunan AMAG Tampak Depan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 35 adalah gambar bangunan *Amri Museum and Art Gallery* tampak depan. Bangunan tersebut menghadap ke arah selatan. Pada gambar tersebut terlihat jelas bangunan ini menggunakan gaya tradisional Jawa dengan memilih atap *joglo*. Selain itu terdapat tiga pintu masuk utama yang menggunakan model pintu *inep loro* atau *kupu tarung* (dua daun pintu). Tinggi pintu ini mencapai 300cm, dengan lebar masing-masing daun pintu 70cm. Sekilas bangunan ini cenderung terlihat sebagai rumah tinggal daripada sebagai museum atau galeri. Gaya tradisional Jawa (*joglo*) umumnya diaplikasikan pada rumah tinggal, sehingga menciptakan kesan *homy* (seperti di rumah). Selain itu terdapat kesan hangat yang ditimbulkan oleh pemilihan material kayu seperti pada rumah tradisional Jawa pada umumnya.

2) Area Pembuatan Patung



Gambar 36. Area Pembuatan Patung
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 36 adalah bangunan yang terdapat di sisi timur bangunan galeri. Dulu bangunan ini digunakan untuk area pembuatan patung oleh Amri Yahya. Karya patung Amri Yahya menyebar di beberapa kota di Indonesia. Kebanyakan dari karya patungnya adalah figur-figur perjuangan, selain itu ada beberapa patung gajah. Karya patung dengan ukuran besar itu dibuat juga dalam bentuk miniaturnya. Area pembuatan patung sekarang tidak berfungsi lagi sebagaimana mestinya, area ini dibiarkan tidak terurus. Di depan bangunan ini terdapat batu yang bertuliskan *Amri Museum and Art Gallery*, yang berfungsi sebagai papan nama. Pada perancangan Feriqo, area ini akan dibangun *cafe*.

3) Bangunan Sisa Kebakaran di Sisi Timur AMAG



Gambar 37. Bangunan Sisa Kebakaran di Sisi Utara AMAG
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 37 adalah bangunan sisa-sisa kebakaran di sisi utara AMAG. Bangunan ini dulunya merupakan bagian dari tata ruang rumah *joglo*. *Amri Museum and Art Gallery* dulu merupakan galeri sekaligus bangunan rumah tinggal bergaya tradisional Jawa (*joglo*) milik Amri Yahya. Sisa kebakaran ini belum sempat direhabilitasi. Bangunan sisa kebakaran ini tidak terlihat dari luar atau dari pintu masuk utama, untuk memasukinya dapat melalui pintu masuk pada area pembuatan patung. Pada perancangan Feriqo, area ini akan dibangun galeri publik yang terdiri dari galeri *indoor* dan *outdoor*.

4) Interior Ruang Galeri AMAG



Gambar 38. Interior Ruang Galeri AMAG
(Sumber: dokumen pribadi)

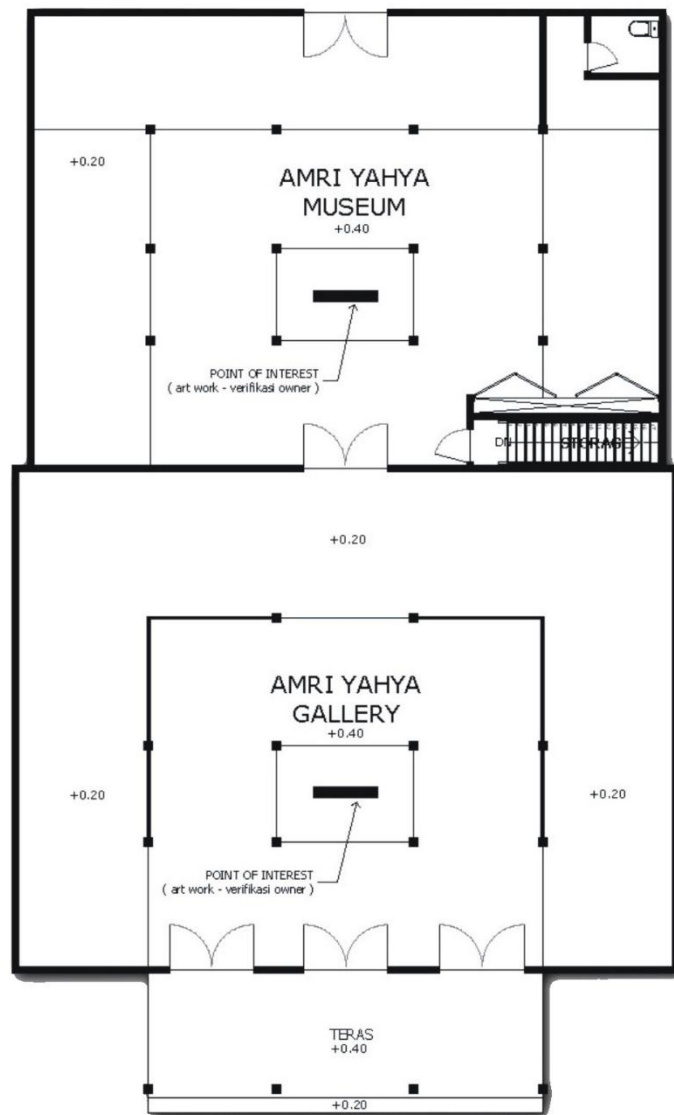
Gambar 38 adalah interior ruang galeri pada Amri Museum And Art Gallery. Pada gambar tersebut tampak jelas bahwa bangunan ini merupakan bangunan tradisional Jawa dengan atap *joglo*. Pada ruangan ini tidak terdapat jendela, namun terdapat bukaan pada langit-langitnya berupa *skylight* sebagai jalur masuk cahaya alami pada siang hari, sedangkan untuk jalur udara masuk sebagai penghawaan galeri ini menggunakan bukaan yang terdapat di atas pintu utama dan bukaan pada taman kecil yang tidak diberi langit-langit. *Display* karya terletak pada dinding, sketsel dan meja untuk memajang miniatur patung. Pada gambar tersebut juga tampak penggunaan dua buah sketsel semi permanen yang dipasang di antara *saka rawa* (tiang sekunder). Bangunan ini menggunakan *umpak* yang terbuat dari batuan andesit.

5) Area Duduk AMAG



Gambar 39. Area Duduk AMAG
(Sumber: dokumen pribadi)

Gambar 39 adalah area duduk pada ruang galeri AMAG. Area duduk ini terdapat pada pusat ruangan tepat di bawah susunan *tumpang sari*, di antara *saka guru* (tiang utama). Penggunaan perabot seperti kursi dan meja dengan material utama kayu ini semakin menambah nuansa tradisional dan menciptakan kesan sederhana. Tampak sebuah pintu pada sisi timur tersebut merupakan ruangan yang difungsikan sebagai *storage*, atau ruang penyimpanan. Kebutuhan cahaya di siang hari dapat dipenuhi dengan pencahayaan alami yang berasal dari pintu masuk, *skylight* dan bukaan pada taman kecil. Pada gambar tersebut juga tampak karya instalasi kaligrafi yang berbunyi “*ashaabul jannah*” yang artinya adalah para penghuni surga atau ahli surga. Karya-karya kaligrafi maupun instalasi mencerminkan bahwa Amri Yahya adalah seorang yang religius, hal ini juga diakui oleh Feriqo.



Gambar 41. Objek Perancangan Interior AMAG
(Sumber : data AMAG)

Gambar 41 adalah denah global ruang museum dan galeri pada AMAG yang menjadi objek dalam perancangan interior ini. Ruang galeri adalah ruang yang sudah ada pada saat ini sedangkan ruang museum adalah termasuk ruang yang ditambahkan dalam perancangan Feriqo.

d. Fasilitas Bangunan

Amri Museum and Art gallery saat ini memiliki fasilitas di dalamnya yang meliputi : (1) ruang display karya dengan luas $\pm 172,5m^2$; (2) area duduk yang dilengkapi dengan meja dan kursi; (3) *storage* atau ruang penyimpanan karya; (4) dua buah sketsel untuk menambah *space* dalam memajang karya; (5) area duduk yang terdapat di teras; (6) meja sebagai perangkat *display* untuk karya miniatur patung; (7) taman kecil sebagai pemenuhan utama terhadap kebutuhan udara dan penghawaan.

2. Data Nonfisik

Data nonfisik adalah data-data yang diperoleh dari data di luar fisik bangunan, data ini mencakup identitas bangunan, data kepemilikan, data pengunjung, keinginan klien, dan sasaran penciptaan.

a. Identitas Bangunan

1. Nama : *Amri Museum and Art Gallery*
2. Alamat : Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya no 6. Yogyakarta

b. Data Kepemilikan

Amri Museum and Art Gallery dimiliki oleh Amri Yahya sendiri, kemudian setelah Amri Yahya meninggal *Amri Museum and Art Gallery* dikelola oleh anak-anaknya secara bergantian.

c. Data Pengunjung

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hartinah selaku penjaga AMAG, pengunjung datang dari berbagai kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, seniman, dan masyarakat umum.

d. Keinginan Klien

Adapun keinginan klien dalam perancangan ini adalah sebagai berikut : (1) Menciptakan ruang interior dengan suasana baru yang menarik, nyaman dan fungsional, agar aktivitas di dalamnya dapat dilakukan dengan baik; (2) Menambah fasilitas publik yang mendukung aktivitas berpameran; (3) Tetap mempertahankan bentuk fisik bangunan dengan gaya tradisional Jawa dan memadukan dengan gaya *country* pada penataan interiornya.

e. Sasaran Penciptaan

Sasaran penciptaan interior *Amri Museum and Art Gallery* ini adalah: (1) Perancangan interior ruang museum dan galeri dengan perpaduan gaya tradisional Jawa dan *country*; (2) penambahan fasilitas publik berupa area resepsionis, area duduk, dan area *foyer* agar dapat memberikan kenyamanan dan informasi yang tepat pad pengunjung; (3) pengolahan dinding museum dan galeri sebagai perangkat *display*; (4) penambahan dan pengolahan partisi sebagai pembatas area; (5) sirkulasi dan zoning yaitu penataan furnitur, pemasangan karya seni yang baik sehingga ruangan tidak terkesan sempit atau penuh, serta pemetaan karya seni sesuai dengan periodisasi dan karakteristiknya (permanen atau temporer); (6) tata kondisi ruang yaitu pemilihan pencahayaan buatan dan penghawaan buatan dengan memasang lampu yang tepat dan peletakan AC (*air conditioner*) pada sisi yang

tepat sehingga suhu pada setiap sudut ruangan sama sejuknya; (7) furnitur dan aksesoris yaitu pembuatan meja, kursi, rak, dan aksesoris untuk area resepsionis, area duduk, dan area foyer; (8) perangkat *display* yaitu penambahan sketsel dan pustek sebagai perangkat pemajangan karya.

C. Ide Dasar Perancangan

Ide dasar perancangan ini terinspirasi dari bentuk fisik bangunan itu sendiri yaitu dengan gaya tradisional Jawa yang kemudian dipadukan dengan gaya *country*. Gaya tradisional Jawa yang banyak menggunakan material kayu, bambu, dan batu akan menarik jika dipadukan dengan gaya *country* yang juga banyak menggunakan material alam seperti kayu, bambu, batuan alam dan furniture yang tampil dengan material alami atau hasil daur ulang. Perancangan ini akan mempertahankan bentuk fisik arsitektural bangunan *Joglo* sebagai gaya tradisional Jawa, kemudian akan dipadukan dengan gaya *country* pada perancangan interiornya. Gaya *country* yang diterapkan lebih mendominasi pada pengolahan elemen ruang dan perancangan furniturnya.

Ide dasar perancangan interior ruang museum dan galeri AMAG dengan perpaduan gaya tradisional Jawa dan *country* dengan beberapa pendekatan sebagai berikut :

1. Fungsional
2. Penggunaan material kayu, bambu, rotan, dan batuan alam untuk perancangan furnitur dan fasilitas ruangan.
3. Penerapan papan kayu yang sudah dihaluskan pada lantai pusat ruangan yang memperkuat kesan *country*.

4. Pengolahan elemen dinding dari batu bata dengan cat putih yang sengaja diperlihatkan teksturnya untuk memperkuat kesan *country*. Penerapan warna putih pada dinding museum dan galeri karena warna putih memiliki sifat murni, bersih dan netral, sehingga tidak mendominasi warna lukisan yang akan dipajang pada dinding.
5. Ide perancangan diambil dari ciri khas gaya *country* yang menerapkan tema pedesaan, ada beberapa ciri khas yang terdapat pada gaya *country* yang akan diterapkan pada perancangan ini. Beberapa benda yang sering ditemukan pada gaya ini seperti kepala sapi atau rusa, pelana kuda, jam dinding dengan angka romawi, miniatur kapal dan kendali kapal, roda kereta, figur hewan ternak, peralatan berkebun, serta aksesoris-aksesoris pelengkap yang menekankan suasana pedesaan seperti keranjang yang terbuat dari jalinan jerami, ranting-ranting kering, tikar jerami, kap lampu tradisional, sangkar burung, serta bunga-bunga atau tanaman hias hasil berkebun. Berikut ini adalah beberapa contoh benda-benda yang sering ditemukan pada gaya *country* yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah :
 - a. Kepala Rusa



Gambar 42. Ide Dasar Perancangan Kepala Rusa

Kepala rusa sebagai hiasan dinding tidak hanya ditemui pada gaya *country* saja, tetapi juga pada gaya tradisional Jawa. Kepala rusa sebagai hiasan dinding melambangkan kehidupan pedesaan yang masyarakatnya memiliki budaya berburu. Selain rusa, tengkorak atau tulang rahang dari beberapa hewan buruan seperti anoa, babi hutan bahkan sapi juga sempat menjadi hiasan dinding.

Kepala rusa yang sering ditemui pada gaya tradisional Jawa dan *country* menjadi hiasan dinding karena keindahan tanduknya, namun selain menjadi hiasan dinding tanduk rusa yang bercabang-cabang juga sering difungsikan untuk menggantungkan topi. Karena rusa sudah terancam punah dan sekarang dilindungi, hiasan dinding ini sudah beralih pada tiruan atau figur rusa yang terbuat dari kayu, baik berbentuk tiga dimensi maupun benbenruk papan kayu dua dimensi yang disusun menjadi tiga dimensi.

b. Jam Dinding dengan Angka Romawi



Gambar 43. Ide Dasar Perancangan Jam Dinding Dengan Angka Romawi

Jam dinding dengan angka romawi menekankan kesan klasik pada gaya *country*. Bentuk ini terkesan *simple* tapi unik, untuk menambahkan kesan klasik pada gaya ini material terbuat dari logam atau kayu. Bentuk jam cenderung variatif namun tetap sederhana dan tetap mempertahankan angka romawi. Angka 4 pada barisan angka Romawi terdiri dari dua macam penggunaan, ada yang menggunakan

“IV” dan ada pula yang menggunakan “IIII”. Awalnya, dalam kebudayaan Romawi angka 4 lazim ditulis dengan IIII bukan IV, angka IV baru lazim dijumpai pada era modern.

c. Peralatan Berkebun



Gambar 44. Ide Dasar Perancangan Peralatan Berkebun

Peralatan berkebun seperti ember untuk menyiram, sekop, sepatu boot, topi berkebun, bahkan sarung tangan dapat dijumpai pada gaya *country*, hal ini menggambarkan bahwa kehidupan masyarakat pedesaan yang identik dengan berkebun. Selain peralatan berkebun, hasil kebun seperti buah labu, sayuran, bunga lavender, bunga matahari, dan mawar ikut tampil mewarnai gaya ini. Nuansa alam pedesaan semakin kuat dilengkapi dengan taman atau kebun yang mengitari rumah dengan gaya *country*.

d. Figur Hewan Ternak



Gambar 45. Ide Dasar Perancangan Figur Hewan Ternak

Seperti halnya berkebun, kehidupan masyarakat pedesaan juga identik dengan berternak. Hal ini dapat diamati dari aksesoris-aksesori figur hewan ternak seperti ayam, bebek, babi, dan kambing yang sering muncul sebagai dekorasi dalam gaya ini. Selain figur hewan ternak ini, aksesoris telur juga sering muncul sebagai dekorasi pelengkap pada gaya ini. Penerapan figur-figur hewan ternak pada gaya ini semakin menguatkan nuansa pedesaan yang kehidupan masyarakatnya disibukkan dengan berternak. Dekorasi hewan ternak tidak hanya ditampilkan dalam bentuk figur namun dapat berupa lukisan atau gambar pada perkakas rumah tangga.

e. Keranjang dari Jalinan Jerami



Gambar 46. Ide Dasar Perancangan Keranjang Dari Jalinan Jerami

Hasil kerajinan tangan dari jalinan jerami tidak terbatas hanya keranjang saja, namun juga dapat ditemui pada tikar, alas meja, kursi, bahkan pada topi. Masyarakat pedesaan yang jauh dari modern justru mengedepankan unsur-unsur alam dalam kehidupan kesehariannya. Penggunaan furnitur yang berbahan alam seperti kayu, rotan, dan jalinan jerami menjadi ciri khas yang mengedepankan kesederhaan dalam kehidupannya. Penerapan desain dan material yang sederhana justru menjadi daya tarik atau keindahan tersendiri pada gaya ini.

f. Lampu Tradisional



Gambar 47. Ide Dasar Perancangan Kap Lampu Tradisional

Lampu tradisional yang ditemukan pada gaya *country* dapat berupa lampu listrik maupun lampu untuk lilin sebagai sumber penerangan cadangan. Lampu tradisional dapat diamati pada bentuk desain kap lampunya. Pada gaya tradisional Jawa juga ditemukan lampu tradisional seperti lampu “*kerek*” yang sering ditemukan pada rumah *joglo*. Selain itu juga terdapat lampu “*dian*” dan lampu “*petromaks*” yang bahan bakarnya menggunakan minyak tanah. Lampu-lampu ini juga memiliki bentuk yang unik yang menguatkan kesan tradisional pada kehidupan pedesaan. Material kap lampu yang menguatkan bentuk klasik biasanya terbuat dari logam, dan sengaja memperlihatkan kondisi lampu yang sudah usang.

D. Alternatif Elemen Interior Museum dan Galeri

Material bahan yang mendukung dalam proses perancangan interior AMAG dipilih berdasarkan beberapa alternatif. Kriteria tersebut disesuaikan dengan ide dasar perancangan. Dalam alternatif elemen interior museum ini mencakup elemen pembentuk ruang, tata kondisional dan alternatif perabot.

1. Elemen Pembentuk Ruang

a. Dinding

Kriteria pelapis dinding yang diinginkan dalam perancangan dinding museum dan galeri yaitu menjadikan ruangan lebih terang, mencolok namun tidak mendominasi karya, dengan harga terjangkau dan memiliki banyak pilihan warna.

Tabel 1. Analisis Alternatif Pelapis Dinding

| Kriteria Jenis | Cerah | Mencolok | Hangat | Harga terjangkau | Banyak pilihan warna | Terpilih |
|-------------------|-------|----------|--------|------------------|----------------------|----------|
| Cat tembok | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Kayu | — | — | √ | √ | — | — |
| Batu bata | — | √ | √ | √ | — | √ |
| Keramik | √ | √ | — | — | √ | — |
| <i>Wallpaper</i> | √ | √ | — | — | √ | — |

Alternatif terpilih untuk pelapis dinding adalah perpaduan batu bata dan cat tembok.. Alternatif batu bata terpilih dengan tujuan untuk mengekspos material yang berasal dari alam seperti batu, yang akan memperkuat kesan *country*. Alternatif cat tembok terpilih karena cat tembok salah satu media yang paling mudah diaplikasikan ketika ingin merubah tampilan warna interior, selain itu juga cat tembok memiliki banyak pilihan warna untuk menciptakan suasana baru serta menghadirkan mood yang berbeda.

b. Lantai

Kriteria penutup lantai yang akan digunakan pada bangunan museum dan galeri yaitu mudah dibersihkan, banyak pilihan warna, motif bisa memesan sesuai dengan desain, tahan lama dan dengan harga yang terjangkau.

Tabel 2. Analisis Alternatif Lantai

| Kriteria Jenis | Motif bisa memesan | Mudah dibersihkan | Banyak pilihan warna | Harga terjangkau | Tahan lama | Terpilih |
|----------------------------|--------------------------|----------------------|----------------------------|---------------------|---------------|----------|
| Keramik | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Marmer | – | √ | – | – | √ | – |
| Kayu (<i>parquet</i>) | √ | √ | – | √ | – | √ |
| Granit | – | √ | – | – | √ | – |

Alternatif terpilih untuk lantai adalah keramik dan kayu (*parquet*). Karena produk pabrik, keramik memiliki variasi warna dan motif yang tak terhingga dan selalu berkembang. Selain bervariasi, keramik relatif murah dan mudah dijumpai di pasaran dengan berbagai ukuran dan bentuk. Sedangkan terpilihnya alternatif kayu sebagai material lantai karena kayu dapat tampil harmonis dengan semua warna, memberikan efek hangat, dan sesuai dengan gaya *country*.

c. Plafon

Kriteria penutup langit yang diinginkan bersifat tahan lama, mudah perawatannya, menarik, harga terjangkau, dan sesuai dengan gaya tradisional Jawa.

Tabel 3. Analisis alternatif plafon

| Kriteria Jenis | Terang | Mudah perawatannya | Sesuai dengan <i>Joglo</i> | Tahan lama | Harga terjangkau | Terpilih |
|-------------------|--------|-----------------------|----------------------------------|---------------|---------------------|----------|
| Gypsum | √ | √ | – | √ | √ | – |
| Eternit | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| Kayu | – | √ | √ | √ | √ | √ |
| GRC | – | √ | – | √ | – | – |

Alternatif plafon yang terpilih adalah eternit dan kayu, yaitu material eternit dipadukan dengan kayu. Perpaduan material plafon berupa eternit dan kayu digunakan untuk menimbulkan kesan hangat dan mempertahankan kesan gaya tradisonal Jawa.

2. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruang adalah bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari suatu bangunan yang mencakup pencahayaan, penghawaan dan akustik.

a. Pencahayaan

Pencahayaan dalam perancangan interior ruang museum dan galeri AMAG menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami yang digunakan adalah *skylight*, sedangkan pencahayaan buatan yang digunakan mencakup pencahayaan langsung dan tidak langsung. Berbagai macam pencahayaan buatan menggunakan lampu menjadi pilihan utama yang disesuaikan dengan fungsi cahaya yang diperlukan dalam setiap sudut ruang dan objek yang dipajang. Pencahayaan buatan menggunakan lampu halogen, *fluorescent*, lampu metal halide, lampu sorot *monopoint* dan lampu dekorasi.

Lampu halogen memiliki tegangan yang rendah, memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lama dibandingkan dengan lampu pijar standar, serta memiliki ciri yang menguntungkan untuk memberi penekanan sebuah desain atau ruang pameran. Lampu sorot *monopoint* merupakan pencahayaan yang memiliki banyak gaya, lampu ini cocok digunakan untuk penerangan sebuah objek karya seni. Variasi dari perlengkapan lampu *monopoint* ini menggunakan lampu

fluorescent, lampu halogen dan lampu metal halide bertegangan rendah. Selain lampu halogen, fluorescent, lampu metal halide, lampu sorot *monopoint*, perancangan ini menggunakan lampu dekorasi untuk tujuan estetika.

b. Penghawaan

Sistem penghawaan pada perancangan ini menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sumber penghawaan alami adalah dari ventilasi, tiga pintu utama dan satu pintu belakang, serta penambahan tanaman dalam ruangan. Penghawaan buatan seperti *Air Conditioner* (AC) juga ditambahkan untuk memenuhi kebutuhan penghawaan dalam lingkungan dengan iklim tropis.

c. Akustik

Sistem akustik pada perancangan ini tidak menjadi faktor utama karena tidak ada suara yang bising dan mengganggu. Pemilihan material elemen interior seperti lantai dari keramik dan kayu (*parquet*), dinding dari batu bata dan plesteran semen, dan plafon dari eternit dan kayu dapat meminimalisir suara yang masuk dalam ruangan.

3. Alternatif Perabot

Alternatif perabot merupakan pilihan material dan bentuk perabot untuk mengisi ruang dalam seperti kursi atau sofa, meja sofa, meja konter, meja *foyer* dan rak serta perlengkapan lainnya.

a. Alternatif Material Perabot

Dalam pemilihan material untuk perabot yang akan digunakan mempunyai beberapa kriteria yaitu tahan lama, mudah perawatannya, bahan mudah didapat, mudah dan cepat pengerjaannya serta harga terjangkau.

Tabel 4. Analisis Alternatif Material Perabot

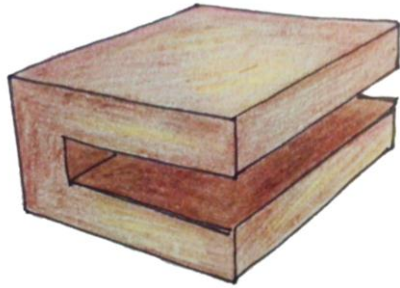
| Kriteria Jenis | Tahan lama | Mudah perawatannya | Bahan mudah didapat | Harga terjangkau | Mudah dan cepat pengerjaannya | Terpilih |
|------------------------------|---------------|-----------------------|---------------------------|---------------------|-------------------------------------|----------|
| Multiplek | — | √ | √ | √ | √ | — |
| Logam | √ | √ | √ | — | — | — |
| Kayu | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| MDF | √ | √ | — | √ | √ | — |
| Rotan | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| <i>Seagrass</i> (ilalang) | √ | √ | √ | √ | √ | √ |

Alternatif material perabot terpilih adalah kayu, rotan dan *seagrass* (ilalang/alang-alang), karena material tersebut sesuai dengan kriteria material perabot yang ditentukan dan juga dapat menciptakan suasana pedesaan yang hangat dan tradisional yang terdapat pada gaya tradisional Jawa dan *country*. Selain itu terpilihnya material kayu, rotan, dan *seagrass* karena material tersebut berasal dari alam, sehingga akan memperkuat kesan alami pada gaya tradisional Jawa dan *country*.

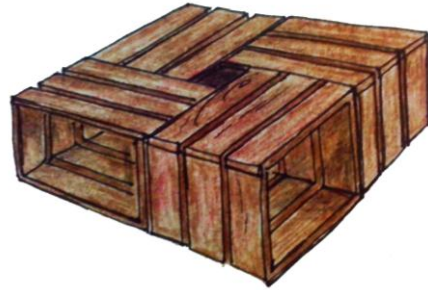
b. Alternatif Bentuk Perabot (*Furniture*)

Alternatif bentuk perabot (*furniture*) merupakan bagian dari perancangan interior dengan menciptakan beberapa alternatif desain sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif bentuk perabot dimaksudkan untuk mencari kemungkinan adanya pengembangan-pengembangan bentuk, sehingga diperoleh desain yang menarik dan orisinal. Adapun alternatif bentuk perabot dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

1) Alternatif Meja Sofa



Alt. 1



Alt. 2



Alt. 3

Pada alternatif 1, meja sofa menggunakan material kayu solid dengan bentuk setengah kotak yang sederhana, alternatif 2 menggunakan material kayu solid juga yang berbentuk lembaran dan disusun menjadi meja kotak yang memiliki empat laci, sedangkan alternatif 3 menggunakan paduan material kayu solid dan fiber. Alternatif terpilih dan dianggap terbaik adalah alternatif 2 karena memiliki bentuk yang tidak monoton. Pada gaya *country* bentuk meja sofa ini dapat diciptakan dari bahan-bahan kayu bekas yang sudah pernah digunakan namun digunakan lagi dan di modifikasi menjadi bentuk baru. Penggunaan material bekas akan menampilkan ciri khas gaya *country* yang terkesan gembel namun elok.

2) Alternatif Sofa



Alt. 1



Alt. 2



Alt. 3

Gambar 48. Alternatif Sofa

Pada Alternatif 1, sofa menggunakan material kayu yang dipadu dengan jalinan *seagrass* (ilalang/alang-alang), alternatif 2 menggunakan material bambu, sedangkan alternatif 3 menggunakan material dari paduan kayu dan rotan. Alternatif 1, 2, dan 3 sama-sama menggunakan material yang berasal dari alam seperti bambu, kayu dan rotan supaya menekankan suasana tradisional pedesaan.

Alternatif yang terpilih dan dianggap terbaik adalah alternatif 3 berdasarkan pemilihan warna yang lebih cerah namun tidak mencolok, desain yang lebih sederhana dan juga menyesuaikan dengan ruang yang tersedia. Selain itu, alternatif 3 yang terbuat dari paduan material kayu dan rotan juga akan menjadi variasi perabot lainnya yang berbahan kayu.

3) Alternatif Meja *Foyer*



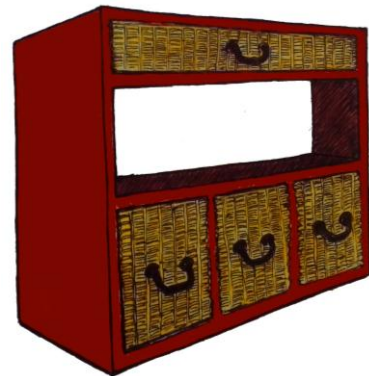
Alt. 1



Alt. 2



Alt. 3



Alt. 4

Gambar 49. Alternatif Meja *Foyer*

Pada alternatif 1, meja *foyer* menggunakan material kayu yang melalui olah pabrik dengan tampilan yang mengkilat, alternatif 2 menggunakan material kayu solid, alternatif 3 menggunakan paduan material kayu dan tembaga, sedangkan

alternatif 4 menggunakan material kayu solid dan lacinya merupakan beberapa keranjang yang menggunakan material rotan. Alternatif yang terpilih dan dianggap terbaik adalah alternatif 3 dan 4 karena alternatif 3 memiliki bentuk yang lebih sederhana dibandingkan alternatif lainnya, sedangkan alternatif 4 menyesuaikan dengan alternatif sofa yang terpilih. Dua alternatif meja *foyer* yang terpilih karena pada perancangan ini akan menggunakan dua buah meja *foyer*. Alternatif 3 akan diletakkan pada area transisi antara ruang museum dan galeri, sedangkan alternatif 4 akan diletakkan pada area transisi antara pintu masuk dan area duduk pada ruang museum.

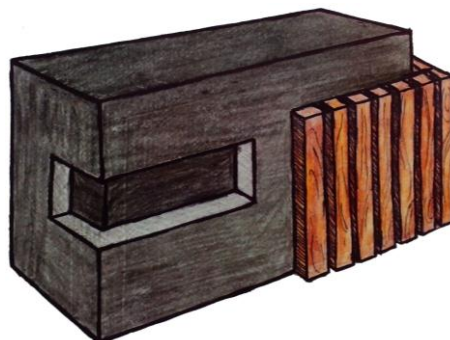
4) Alternatif Meja Resepsionis



Alt. 1



Alt. 2

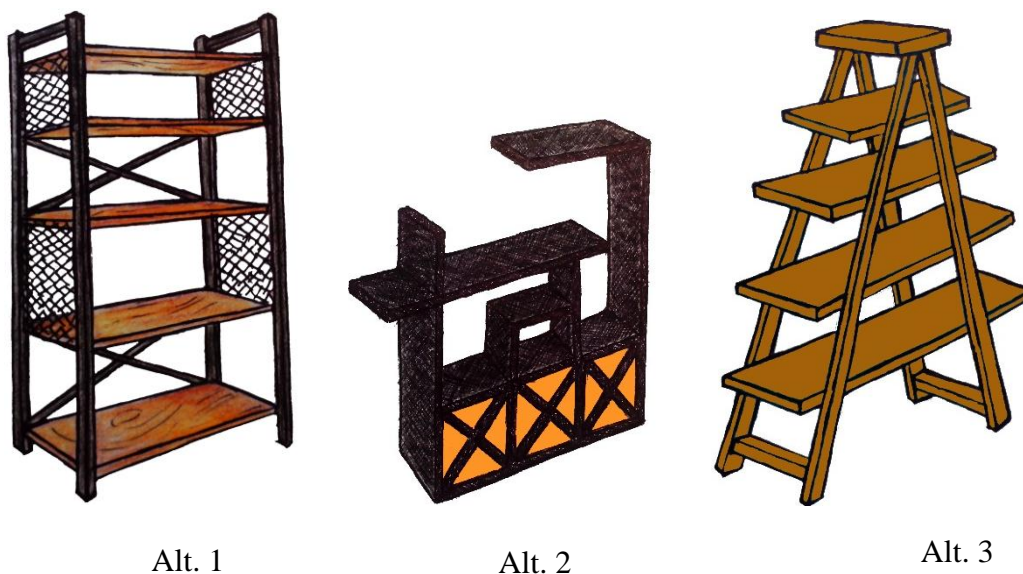


Alt. 3

Gambar 50. Alternatif Meja Resepsionis

Pada alternatif 1, meja konter menggunakan material kayu dengan dekorasi ranting, alternatif 2 menggunakan material paduan kayu solid dan papan kayu, begitu juga alternatif 3 yang menggunakan material dari paduan multiplek dan papan kayu. Alternatif yang terpilih dan dianggap terbaik adalah alternatif 1 dengan pertimbangan gaya yang memunculkan ranting sebagai kesan hutan pada pedesaan, bentuk yang seperti angka 6 sesuai dengan alamat AMAG (Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No. 6 Yogyakarta), selain itu juga bentuknya yang tidak mengarah pada gaya modern minimalis.

5) Alternatif Rak



Gambar 51. Alternatif Rak

Pada alternatif 1, rak menggunakan material dari kayu dan besi, alternatif 2 menggunakan material kayu dan begitu juga alternatif 3 menggunakan material kayu. Alternatif terpilih dan dianggap terbaik adalah alternatif 2 karena rak bertingkat sering muncul menjadi ciri khas gaya *country*. Rak ini akan difungsikan sebagai tempat meletakkan aksesoris-aksesori yang memperkuat gaya *country*, seperti

figur-figur hewan ternak, tanaman hias, vas bunga, bingkai foto, lampu tradisional dan sebagainya.

E. Cakupan Tugas

Cakupan tugas merupakan semua tugas yang harus dikerjakan oleh perancang. Adapun cakupan tugas perancang sesuai dengan urutannya adalah sebagai berikut :

1. Konsep Desain

Dalam konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (alternatif) yaitu alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi (pilihan alternatif) yaitu desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

2. Desain interior

Dalam perancangan interior AMAG ini melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Gambar Pra-Rencana

Data visual dan verbal dari hasil observasi lapangan, data perancangan arsitektur AMAG oleh Feriqo, dan dari sumber-sumber terkait akan dijadikan tolak ukur untuk perancangan selanjutnya.

b. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan meliputi seluruh ruang museum dan galeri AMAG dengan luas 319,5 m^2 .

c. Gambar Kerja

Gambar kerja yang dikerjakan menggunakan aplikasi *AutoCAD 2014* meliputi: (1) Denah rencan global/ *layout*; (2) Denah rencana dinding; (3) Denah

rencana lantai; (4) Denah rencana plafon; (5) Gambar potongan; (6) Gambar rencana perabot.

d. Perspektif

Perspektif terdiri dari perspektif ruang menggunakan software dan perspektif ruang dari maket:

- 1) Perspektif ruang: gambar 3D hasil rendering menggunakan software *Vray*, *Autodesk 3ds Max* 2014, dengan format JPEG yang memiliki resolusi 1024 x 786 pixel. Seperti perspektif area transisi/foyer, perspektif area duduk, perspektif area resepsionis, dan perspektif area *display* karya.
- 2) Maket: berbahan utama karton impor yang dipadukan dengan plitur dan cat akrilik.

e. Pameran

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja ruang museum dan galeri pada *Amri Museum and Art Gallery*, mulai dari denah global, denah lantai, denah plafond dan pencahayaan serta gambar potongan; (2) Pembuatan gambar perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2014*; (3) Maket denah global perancangan ulang ruang museum dan galeri pada *Amri Museum and Art Gallery*.

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Amri Museum and Art Gallery (AMAG) adalah museum dan galeri yang menyimpan dan memajang karya hasil dari perjalanan hidup Amri Yahya. Karya-karya Amri Yahya terdiri dari lukisan dengan media cat air, cat minyak, dan cat batik, serta miniatur karya patung yang ukuran sebenarnya berada di berbagai kota di Indonesia. Pada perancangan Feriqo, *Amri Museum and Art Gallery* (AMAG) terdiri dari beberapa bangunan seperti museum dan galeri pribadi, galeri publik (*indoor* dan *outdoor*), *guest house*, perpustakaan, *area workshop* batik, *cafe* dan *retail* dengan konsep galeri multifungsi yang menyediakan banyak fasilitas publik dalam berkesenian, namun objek perancangan di sini hanya ruang museum dan galeri pribadi saja dengan luas $319,5\text{ m}^2$. Gedung ini menggunakan gaya tradisional Jawa, yang menggunakan atap Joglo dengan 3 buah pintu masuk utama dengan model pintu *inep loro* (dua buah daun pintu).

Perancangan interior AMAG meliputi perancangan lantai AMAG, perancangan dinding, dan perancangan perabot atau fasilitas penunjang ruang museum dan galeri. Perancangan interior AMAG memadukan gaya tradisional Jawa dan gaya *country*, yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan penggunaan material yang berasal dari alam. Warna yang digunakan pada perancangan interior ini adalah coklat, putih, kuning dan hijau yang menyesuaikan dengan warna alam, sedangkan warna yang paling dominan dalam perancangan ini adalah putih dan coklat. Putih digunakan sebagai warna dinding untuk memajang karya sedangkan coklat digunakan sebagai warna pada area pusat ruangan seperti

tiang (*saka guru* dan *saka rawa*), lantai, dan *usuk*. Perancangan interior ini diharapkan dapat menciptakan suasana hangat alam pedesaan.

Warna putih bersifat murni, bersih dan segar sehingga cocok diterapkan pada dinding museum dan galeri untuk memajang karya Amri Yahya yang cenderung menggunakan warna-warna cerah dalam lukisannya. Warna cokelat identik dengan warna tanah dan kayu yang sehingga penggunaan warna cokelat memberi perasaan dekat dengan lingkungan dan menciptakan suasana hangat. Warna kuning hampir senada dengan warna cokelat yang dapat memberikan warna hangat, namun warna kuning lebih memunculkan suasana yang ceria dan dapat menaikkan *mood*. Warna hijau adalah warna alam sehingga langsung mengasosiasikan kita dengan pemandangan alam seperti pepohonan, sawah atau segarnya rumput. Warna hijau dalam perancangan ini tampil sebagai tanaman hias dan bunga.

Pada proses perancangan interior ini juga merancang fasilitas publik ruang museum dan galeri seperti area resepsionis, area duduk, dan area foyer. Perancangan fasilitas ini bertujuan untuk melengkapi fasilitas penunjang ruang museum dan galeri dan juga memanfaatkan ruangan yang tersedia, sehingga ruangan dapat digunakan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Perancangan interior AMAG tetap memperhatikan aspek-aspek desain interior seperti unsur pembentuk ruang, tata kondisi ruang, *zoning*, serta standarisasi ukuran perabot dan elmen interior sehingga dapat menciptakan ruangan yang aman dan nyaman untuk digunakan sesuai dengan fungsinya.

A. Kriteria Desain

1. Keselamatan

Kriteria keselamatan yang perlu diperhatikan sebagai berikut : (a) Pemilihan dan penempatan perabot yang aman untuk digunakan, sehingga tidak mudahh terjadi kecelakaan saat menggunakannya; (b) Ruangan lebih bersifat terbuka, sehingga mempermudah pengawasan dari pihak pengawas atau pengelola.

2. Keamanan

Kriteria keamanan pada perancangan ini adalah menghindari pencurian, kerusakan pada karya dan perabot pada fasilitas yang ada pada AMAG dengan memasang alat pantau berupa CCTV di setiap sudut ruangan. Hal ini membantu pengawasan lebih intensif dan efisien terhadap semua aktifitas dalam ruangan.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas bertujuan memberikan keleluasan beraktifitas di dalam ruang museum dan galeri, misalnya akses pengunjung dalam menikmati pameran, akses pengunjung untuk mendapatkan informasi atau pelayanan, serta akses antar pegawai yang bertugas dalam ruangan museum dan galeri ini.

B. Analisis Kebutuhan Ruang

Tujuan analisis kebutuhan ruang adalah untuk mendapatkan hasil rancangan yang sesuai dengan aktivitas dalam ruangan dan semua aktivitas dalam ruangan dapat terwadai. Pendekatan dilakukan berdasarkan: (1) Kebutuhan ruang yang harus terwadai, yaitu terdiri dari area *display* karya, area resepsionis, area duduk, dan area transisi atau *foyer* (2) Jumlah sarana penunjang atau pelengkap ruang yang dibutuhkan.

C. Analisis Pencapaian Suasana

Analisis pencapaian suasana berdasarkan pada alternatif elemen interior yang terpilih, kemudian diterapkan melalui pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisional.

1. Elemen Pembentuk Ruang

a. Dinding

Dinding memiliki peranan penting pada sebuah ruang pameran seperti museum dan galeri. Pada perancangan ini, dinding merupakan media utama yang memiliki fungsi untuk memajang karya dua dimensi. Pengolahan dinding pada perancangan ini menggunakan pelapis dinding berupa cat tembok. Cat tembok merupakan pelapis dinding yang mudah diaplikasikan dengan banyak pilihan warna. Warna cat tembok yang digunakan adalah putih. Warna putih bersifat murni, bersih dan segar sehingga cocok diterapkan pada dinding museum dan galeri untuk memajang karya dua dimensi seperti lukisan. Warna putih adalah warna netral yang tidak mencolok sehingga tidak mendominasi karya yang dipamerkan.

Lukisan Amri Yahya cenderung menggunakan warna-warna cerah, sehingga penambahan tekstur dan pola (*pattern*) pada dinding tidak akan mendominasi lukisan. Tekstur dan pola yang akan ditambahkan adalah batu bata dengan warna putih. Penggunaan material ini akan memperkuat ciri khas gaya *country* yang mengekspos material alam dengan menampilkan dinding batu.

b. Lantai

Lantai dapat berperan sebagai pembentuk ruang semu, pembeda zona, dan pengarah langkah. Perbedaan warna dan motif lantai dapat memberikan kesan ketinggian yang berbeda. Material lantai yang digunakan pada perancangan interior

AMAG adalah kayu (*parquet*) dan keramik. Lantai kayu (*parquet*) digunakan pada pusat ruangan yang dikelilingi tiang (*saka guru* dan *saka rawa*) untuk memberikan kesan hangat pada gaya tradisional Jawa dan *country*, sedangkan lantai keramik digunakan pada zona *display* karya dan sirkulasi pameran untuk mendukung karya yang dipamerkan dan dapat memberikan kesan luas pada ruangan.

Lantai ruang museum dan galeri menggunakan lantai kayu (*parquet*) dan keramik, namun terdapat perbedaan ketinggian pada lantainya di masing-masing ruang. Perbedaan ketinggian lantai diciptakan untuk membentuk ruang semu. Ukuran lantai keramik yang digunakan pada perancangan ruang museum dan galeri adalah 50 x 50 cm, sementara ukuran lantai kayu (*parquet*) adalah 15x 100 cm.

c. Langit-langit

Langit-langit pada perancangan ini menyesuaikan dengan gaya tradisional Jawa yang bentuk atapnya adalah Joglo. Langit-langit pada ruang museum dan galeri ini menggunakan material kayu dan eternit yang memperlihatkan kerangka atapnya seperti *blandar*, *reng* dan *usuk*. Selain itu, pada langit-langit ruang museum dan galeri terdapat *skylight* yang mengitari *tumpang sari* pada area pusat bangunan. Pemilihan material kayu dan eternit akan mempertahankan gaya tradisional Jawa.

2. Tata Kondisi Ruang

a. Pencahayaan

Desain pencahayaan harus mampu menciptakan kesan visual yang menarik. Pada ruang pameran dibutuhkan perancangan pencahayaan yang dramatis untuk meningkatkan daya tarik benda pajang, dan dilengkapi dengan pencahayaan umum untuk memenuhi kebutuhan cahaya dalam ruangan. Perancangan pencahayaan pada

ruang museum dan galeri dapat diterapkan melalui dua jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diterapkan untuk pemenuhan kebutuhan cahaya pada siang hari, dan untuk menghemat energi. Jenis pencahayaan alami yang diterapkan pada perancangan museum dan galeri ini yaitu dengan menerapkan *skylight*. Pencahayaan buatan diterapkan untuk pemenuhan kebutuhan cahaya pada malam hari dan untuk memenuhi kebutuhan cahaya terhadap benda pajang.

Pencahayaan buatan yang diterapkan yaitu *direct lighting* (pencahayaan langsung) dan *indirect lighting* (pencahayaan tidak langsung). Pencahayaan langsung dapat diterapkan pada benda pajang untuk menciptakan pencahayaan yang dramatis dan menarik, sementara pencahayaan tidak langsung diterapkan sebagai pencahayaan umum dalam ruang untuk menciptakan pencahayaan yang nyaman dan seimbang. Perancangan pencahayaan pada ruang museum dan galeri memerlukan tema pencahayaan pameran. Tematik ekshibisi (*exhibition*) merupakan pencahayaan yang digunakan untuk memamerkan dan memajang produk atau karya seni tertentu. Jenis pencahayaan ini menggunakan pencahayaan langsung yang dapat diterapkan dengan jenis lampu sorot dan lampu halogen. Penerapan lampu sorot akan menghilangkan karakter yang membosankan dan meningkatkan daya tarik benda pajang seperti lukisan dan patung. Jenis lampu sorot yang digunakan dalam perancangan ini adalah lampu sorot *monopoint*. Pencahayaan tidak langsung juga harus diterapkan dalam perancangan ini sebagai penyeimbang pencahayaan langsung. Pencahayaan tidak langsung dapat diterapkan dengan jenis lampu *fluorescent*. Lampu *fluorescent* adalah lampu discharge berbentuk tabung yang berintensitas rendah. Pendar cahaya dari lampu ini

menyebar sehingga jenis lampu ini diterapkan untuk kebutuhan pencahayaan umum dalam suatu ruangan.

Selain pencahayaan langsung dan pencahayaan tidak langsung, perancangan ruang museum dan galeri ini juga membutuhkan pencahayaan dekoratif untuk kepentingan estetika, yaitu menciptakan ruangan yang menarik dengan permainan pencahayaan. Pencahayaan dekoratif misalnya jenis lampu gantung dan *chandelier*. *Chandelier* merupakan perlengkapan lampu hias yang biasanya terdiri dari lampu pijar kecil yang menyerupai efek cahaya dari nyala lilin. Pada rumah tradisional Jawa juga terdapat lampu dekorasi jenis lampu gantung yang bernama lampu *kerek*. Dinamakan lampu *kerek* karena lampu ini dapat ditarik (*dikerek*) naik turun dengan rantai pengatur. Lampu *kerek* dapat memantulkan cahaya ke arah bawah dan arah atas, sehingga lampu yang biasanya diletakkan pada *tumpang sari* ini dapat memperlihatkan detail ukiran pada *tumpang sari* terlihat jelas dan indah. Jenis pencahayaan dekoratif lainnya seperti lampu meja, dan lampu *sconce*. Lampu *sconce* adalah luminair hias atau dekoratif yang dipasang pada dinding. Lampu *sconce* akan diterapkan pada dinding semi permanen (partisi) area resepsionis dan area duduk.

Desain pencahayaan pada ruang museum dan galeri meliputi pencahayaan untuk sirkulasi pameran, pencahayaan untuk area duduk, pencahayaan untuk area resepsionis, pencahayaan untuk area foyer, pencahayaan untuk objek atau karya yang dipamerkan, serta pencahayaan dekoratif. Perancangan pencahayaan ini menggunakan beberapa jenis lampu yaitu lampu sorot *monopoint*, lampu halogen, lampu *fluorescent*, dan lampu dekorasi (lampu gantung, lampu meja, lampu *sconce*).

b. Penghawaan

Penghawaan pada perancangan museum dan galeri ini menggunakan dua jenis , yaitu penghawaan alami dan buatan. Kriteria penghawaan yang diinginkan adalah penghawaan yang segar, sejuk, namun tidak lembab. Penghawaan alami memanfaatkan pepohonan yang terdapat di lingkungan sekitar bangunan museum dan galeri, udara yang masuk melalui pintu masuk utama serta tanaman yang berada dalam ruangan, sementara penghawaan buatan menggunakan AC (*Air Conditioner*) pada beberapa titik dalam ruangan. Pertimbangan penggunaan AC pada perancangan ini karena lokasi AMAG yang terletak di pusat kota sehingga sulit untuk mendapatkan hawa sejuk tanpa menambahkan penghawaan buatan. AC juga berfungsi untuk menstabilkan hawa dalam ruangan untuk menjaga karya dari kerusakan akibat penghawaan dan cuaca yang berubah-ubah.

c. Akustik

Perancangan akustik meliputi penggunaan material elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai dan langit-langit yang dapat meminimalisir polusi suara atau gangguan suara yang berasal dari luar ruangan. Material dinding menggunakan batu bata yang diplester semen, lantai menggunakan keramik dan kayu (*parquet*), sedangkan langit-langit menggunakan paduan kayu dan eternit. Pemilihan material untuk elemen pembentuk ruang museum dan galeri sebagai salah satu usaha untuk meminimalisir gangguan suara yang berasal dari luar ruangan, sekaligus menahan suara yang ditimbulkan dari dalam ruangan agar tidak menimbulkan suara bising pula.

D. Analisis Perabot

Perancangan perabot menjadi salah satu yang paling dibutuhkan dalam perancangan interior, sebagai fasilitas pelengkap ruangan. Perabot atau furnitur merupakan perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar pada perancangan ruang interior dan ruang eksterior. Jenis perabot atau furnitur seperti meja, kursi, lemari, rak, tempat tidur, dan sebagainya. Perabot merupakan salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam perancangan interior, sehingga pemilihan material perabot yang digunakan menjadi faktor penting untuk dipertimbangkan. Masing-masing material perabot memiliki kelebihan dan kekurangan dalam desain dan konstruksi perabot, dengan pertimbangan kuat, stabil, nyaman, dan tahan lama penggunaannya. Material yang terpilih dalam perancangan perabot museum dan galeri ini adalah rotan dan kayu. Sebagian besar perancangan perabot menggunakan material kayu dan rotan sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Selain itu material seperti *stainless steel* dan *seagrass* juga ditambahkan dalam perancangan ini sebagai variasi material perabot.

1. Meja sofa



Gambar 52. Meja sofa

Gambar 52 adalah meja sofa terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery*. Meja sofa ini melengkapi sofa dengan material rotan yang terdapat pada area duduk ruang galeri. Material yang digunakan pada meja

sofa ini adalah kayu solid dengan jenis kayu trembesi yang sengaja memperlihatkan serat kayunya. Penggunaan material kayu hampir pada semua perabot untuk menimbulkan kesan alami dan sederhana. Bentuk perabot terdiri dari papan-papan yang digabung menjadi bentuk meja kotak yang memiliki laci untuk menempatkan buku dan perlengkapan lainnya.

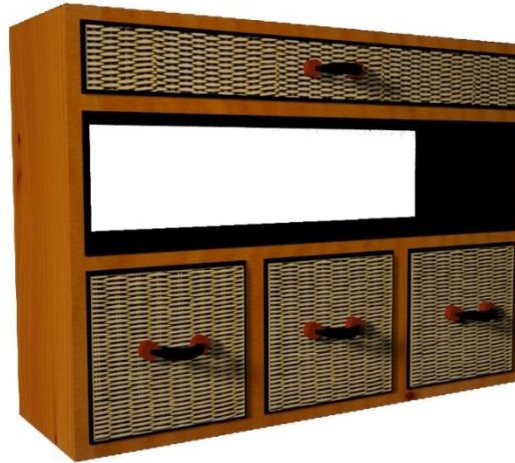
2. Sofa



Gambar 53. Sofa

Gambar 53 merupakan sofa terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang ditempatkan pada area duduk. Sofa ini menggunakan material utama jalinan rotan dan dipadu dengan kayu pada kerangka sofanya. Perpaduan kayu dan rotan menegaskan kesan tradisional Jawa. Penggunaan sofa ini akan menimbulkan kesan ruangan seperti di rumah (*homy*) karena bentuknya yang *comfortable* atau nyaman digunakan untuk duduk. Penggunaan perabot dengan gaya rumahan dimaksudkan untuk menimbulkan kesan nyaman dan *homy* pada perancangan interior ini.

3. Meja *foyer*



Gambar 54. Meja *Foyer* 1

Gambar 54 merupakan meja *foyer* terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang ditempatkan pada area transisi ruang luar dan ruang dalam pintu masuk utama ruang galeri. Material yang digunakan untuk meja *foyer* 1 ini adalah kayu dan jalinan rotan, menyesuaikan dengan material sofa pada area duduk. Meja *foyer* ini dilengkapi dengan laci-laci besar yang berbentuk keranjang dari jalinan rotan yang bisa ditarik. Keranjang-keranjang laci ini berfungsi untuk meletakkan barang seperti buku, koran, dan perlengkapan lainnya. Pada rumah bergaya *country* meja *foyer* seperti ini sering digunakan untuk menyimpan dan meletakkan peralatan berkebun. Pada perancangan interior ini akan mengambil ide peralatan berkebun dan figur hewan ternak sebagai dekorasi ruangan area *foyer* yang akan semakin memperkuat kesan *country*.



Gambar 55. Meja Foyer 2

Gambar 55 merupakan meja *foyer* terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang ditempatkan pada area transisi antara ruang galeri dan ruang museum. Material yang digunakan pada meja *foyer* 2 ini berbeda dengan meja foyer 1. Jika pada meja *foyer* 1 menggunakan material kayu solid dan jalinan rotan, meja *foyer* 2 menggunakan material kayu solid dan tembaga ringan. Meja *foyer* ini berbentuk *simple* dan tidak memiliki laci seperti pada meja *foyer* 1.

4. Meja Resepsionis



Gambar 56. Meja Resepsionis

Gambar 56 merupakan meja resepsionis terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang ditempatkan pada area resepsionis. Material yang digunakan pada meja resepsionis adalah kayu solid. Bentuk meja resepsionis menyerupai angka 6 yang diambil salah satu karakteristik AMAG yaitu nomor alamat yang terletak di Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta. Selain itu, bentuk dengan setengah lingkaran dianggap lebih dinamis karena keseluruhan bangunan ini banyak menggunakan bentuk-bentuk bujur sangkar.

5. Rak



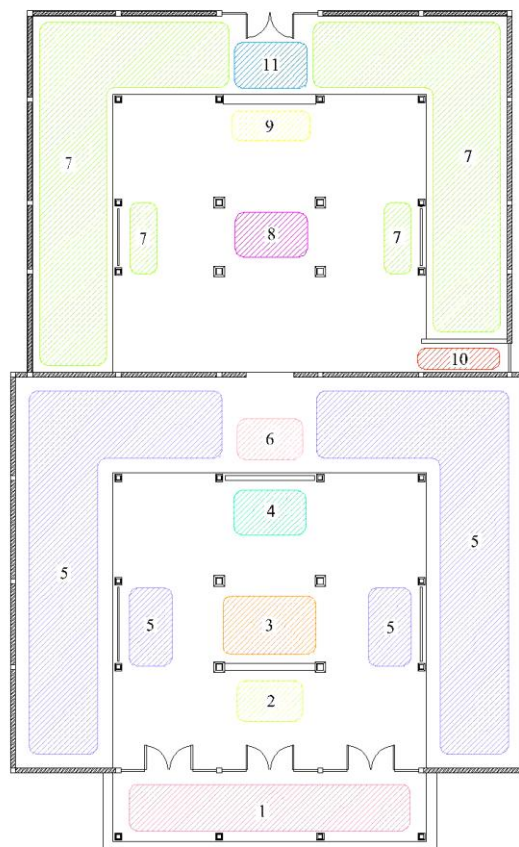
Gambar 57. Rak

Gambar 57 merupakan alternatif rak terpilih dalam perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang ditempatkan pada area *display* karya pada ruang museum. Material yang digunakan pada rak ini adalah kayu solid yang disusun seperti tangga. Jenis rak yang disusun seperti tangga menjadi salah satu ciri khas pada gaya *country*. Jika memperhatikan furnitur-furnitur pada gaya *country*, rak yang disusun seperti tangga sering tampil menghiasi gaya ini.

E. Analisis Organisasi Ruang

1. Zoning

Merencanakan pola organisasi ruang berdasarkan *zoning*, sirkulasi, dan denah perancangan berdasarkan pada pengelompokan aktifitas dan fasilitas yang ada serta macam penggunaan ruang.



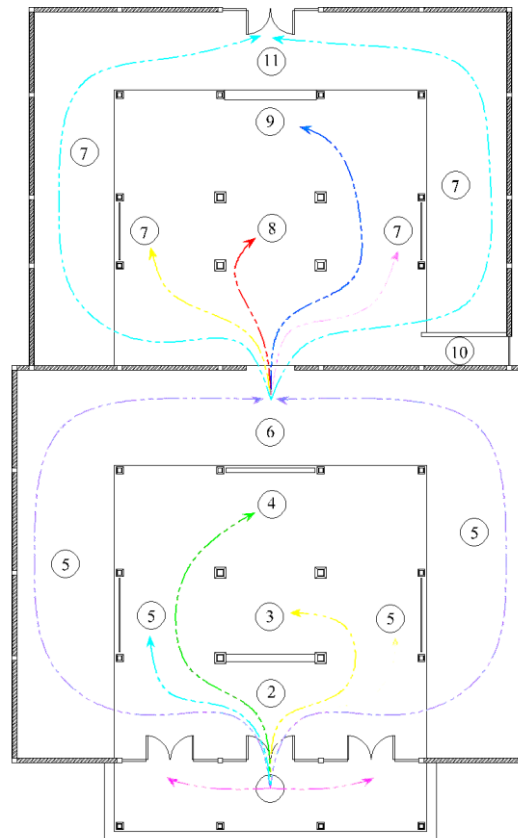
Gambar 58. Zoning

Keterangan

1. Teras dan pintu masuk
2. Area *foyer* 1
3. Area duduk/ ruang tunggu
4. Area konter
5. Area *display* karya pada ruang galeri
6. Area *foyer* 2
7. Area *display* karya pada ruang museum
8. Ilustrasi posisi Amri Yahya ketika melukis

- 9. Area rak
- 10. Area tangga menuju *storage* (ruang penyimpanan)
- 11. Pintu keluar

2. Sirkulasi



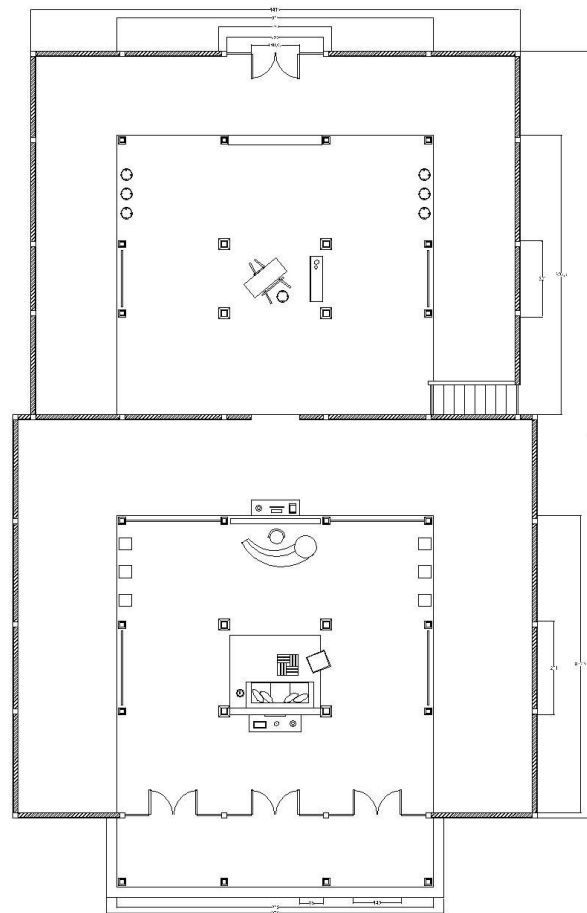
Gambar 59. Sirkulasi

Gambar 59 merupakan gambar pemetaan sirkulasi pada ruang museum dan galeri AMAG. Pemetaan sirkulasi pada ruang galeri dan museum memiliki sistem yang berbeda hal ini dikarenakan display karya pada ruang museum dan galeri dipengaruhi oleh periodisasi dan karakteristik karya (permanen atau temporer). *Display* karya pada ruang museum disusun berdasarkan periodisasi karya sedangkan pada ruang galeri tidak. Selain itu karakteristik karya yang disusun pada ruang museum bersifat permanen sedangkan pada ruang galeri bersifat temporer

sehingga memungkinkan untuk diganti dengan karya lainnya. Pada ruang galeri pengunjung dapat memilih alur sesuai dengan tujuannya, sedangkan pada ruang museum pengunjung harus mengikuti alur yang ditentukan karena pada ruang museum karya disusun berdasarkan periodisasi karya.

3. Denah perancangan

Setelah menentukan *zoning* dan sirkulasi, perancangan interior ruang museum dan galeri pada *Amri Museum and Art Gallery* dilanjutkan dengan pembuatan denah perancangan tata letak perabot.



Gambar 60. Denah perancangan *Amri Museum and Art Gallery*

F. Perspektif Ruangan

1. Perspektif Area *Foyer* 1



Gambar 61. Perspektif Area *Foyer* 1

Gambar 61 adalah gambar perspektif area *foyer* 1 yang merupakan area utama ketika memasuki ruang galeri AMAG. Area *foyer* 1 merupakan area transisi antara ruang luar dan ruang dalam galeri. Pada area ini terdapat perabot berupa meja *foyer* dengan perlengkapan lainnya seperti gantungan baju, cermin, dan payung. Area *foyer* 1 dilengkapi dengan dekorasi berupa lampu, figur hewan ternak, peralatan berkebun untuk memperkuat kesan *country* pada pertama kali memasuki ruang galeri. Kesan *country* diperkuat lagi dengan dinding semi permanen (sketsel) dengan material batu alam yang dipoles dan diperlihatkan teksturnya.

2. Perspektif Area Duduk



Gambar 62. Perspektif Area Duduk

Gambar 62 adalah gambar area duduk pada ruang galeri. Area duduk ini terdapat di pusat ruangan pada ruang galeri tepat di bawah tumpang sari, berhadapan dengan area resepsionis. Area duduk dirancang dengan konsep dudukan yang nyaman lengkap dengan bantal. Konsep ini dimaksudkan untuk menimbulkan kesan *homy* pada perancangan interior AMAG. Area duduk dilengkapi dengan bacaan seperti buku-buku seni rupa dan koran untuk menemani aktivitas duduk ketika sedang mengantri untuk mendapatkan informasi atau sekedar istirahat sejenak.

3. Perspektif Area Resepsionis



Gambar 63. Perspektif Area Resepsionis

Gambar 63 merupakan gambar perspektif area resepsionis yang terdapat pada ruang galeri AMAG. Area resepsionis ini merupakan area informasi, pengunjung, pengunjung dapat memperoleh informasi hal-hal terkait dengan *Amri Museum and Art Galler*. Pada area resepsionis terdapat perabot berupa meja resepsionis dan kursinya. Material meja resepsionis terbuat dari kayu solid dengan bentuk meja yang menyerupai angka 6 seperti alamat letak lokasi AMAG. Latar belakang pada area ini dibatasi dengan partisi yang terbuat dari batu bata, sedangkan logo *Amri Museum and Art Galeri* ditempatkan menjorok memotong partisi dilengkapi dengan lampu *sconce* untuk memunculkan efek dekoratif. Selain itu, pada meja resepsionis juga ditambahkan dengan rangkaian bunga anggrek putih untuk tujuan dekoratif.

4. Perspektif Area *Display* Karya Ruang Galeri



Gambar 64. Perspektif Area *Display* Karya Ruang Galeri

Gambar 64 adalah gambar perspektif area *display* karya ruang galeri yang terdapat pada sisi barat ruangan. Ruang galeri dan museum AMAG pada dasarnya adalah ruangan dengan bentuk terpusat, sesuai dengan atap joglo yang berbentuk terpusat. Pada ruang galeri pusat ruangan digunakan untuk area duduk dan resepsionis, dan dikelilingi dengan area *display* karya pada sisi barat, utara, dan timur. Area display karya pada ruang galeri dan ruang museum hampir sama karena bentuk ruangan ruang galeri dan museum sama, hanya saja pada ruang museum terdapat area pusat *display* dan memiliki alur *display* berdasarkan karakteristik dan periodisasi karya. Sedangkan pada ruang galeri karya tidak disusun berdasarkan periodisasi karya dan sifat karya temporer sehingga dapat diganti sewaktu-waktu.

5. Perspektif Area *Foyer 2*



Gambar 65. Perspektif Area *Foyer 2*

Gambar 65 adalah gambar area *foyer 2* yang terdapat pada area transisi ruang galeri dan ruang museum. Area ini berada disebalik area resepsionis dengan area lantai keramik, sedangkan area resepsionis, area duduk, dan area *foyer 1* berada pada area lantai parquet. Area *foyer 2* dilengkapi dengan meja *foyer* dengan material tembaga dan kayu solid yang dipadukan. Jam dinding dengan angka romawi, kap lampu tradisional, tumbuhan, dan perlengkapan dekorasi lainnya ditambahkan pada area ini untuk dapat memperkuat kesan *country*.

6. Perspektif Area *Display* Karya Ruang Museum



Gambar 66. Perspektif Area *Display* Karya Ruang Museum

Gambar 66 adalah gambar perspektif area *display* karya pada ruang museum. *Display* karya pada ruang museum nyaris sama dengan ruang galeri hanya saja alur *display* karya disusun berdasarkan karakteristik dan periodisasi karya. Ruang museum menuntut lebih detil mengenai informasi karya. Ruang museum tidak hanya menampilkan karya Amri Yahya saja namun juga dilengkapi dengan informasi dan sejarah perjalanan hidup Amri Yahya. Material yang digunakan pada ruang galeri dan ruang museum sama, hanya menerapkan ketinggian lantai yang berbeda. Ruang museum juga berbentuk terpusat. Pada pusat ruang museum juga terdapat area melukis yang menggambarkan posisi Amri Yahya ketika melukis, kemudian dikelilingi dengan area *display* karya yang sesuai dengan periodisasi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* ini melahirkan ide atau gagasan untuk menciptakan sebuah interior yang memiliki kesinambungan antara kebutuhan pengunjung untuk menikmati karya seni dan fasilitas ruang yang disediakan. Hasil perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* yang terletak di Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan interior *Amri Museum and Art Gallery* dengan memadukan gaya tradisional Jawa dan *country* untuk menciptakan suasana ruangan yang nyaman, menarik dan fungsional, dengan menekankan suasana pedesaan yang tradisional dan alami.
2. Pengolahan elemen ruang, tata kondisional ruang, serta kebutuhan fasilitas penunjang ruang museum dan galeri meliputi area foyer 1 dan area foyer 2, area duduk atau ruang tunggu, area resepsionis, dan area display karya pada ruang museum dan galeri.

B. Saran

1. Perancangan interior ruang museum dan galeri pada *Amri Museum and Art Gallery* perlu memperhatikan beberapa hal seperti penataan dan penambahan fasilitas penunjang museum dan galeri yang menyesuaikan dengan *zoning* dan sirkulasi.
2. Hal yang paling diutamakan dalam perancangan interior ruang museum dan galeri adalah kenyamanan dan kepuasan pengunjung dalam menikmati karya

seni. Hal ini dapat diusahakan dengan pelayanan yang baik, informasi yang jelas, sarana yang memadai dan display karya yang menarik.

3. Pemilihan material untuk bangunan dan perabot (*furniture*) harus sesuai dengan standarisasi sehingga ruangan dan fasilitas penunjang ruangan dapat digunakan dengan nyaman dan berfungsi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adibowo, dkk. 2011. *Manual Pelestarian Rumah Adat Kota Gede: Ciri Arsitektur dan Arahan Pelestarian*. Yogyakarta: REKOMPAK.
- Akmal, Imelda. 2009. *Panduan Lengkap Menata Rumah*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2006. *Menata Rumah dengan Warna*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Anggraeni, Rani. 2009. *Simple Interior Makeover*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Blake, Jill. 2006. *First Home: Dekorasi Rumah, Menciptakan Rumah Indah dengan Mudah*. Jakarta : Erlangga
- Chiara, Joseph de., and Michael J. Crosbie. 2001. *Time-saver Standards for Building Types (fourth eddition)*. Singapore: Mc. Graw-hill International.
- Ching, Francis D.K. Corky Binggeli. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya (Edisi Kedua)*. Bandung: ITB
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1992. *Pedoman Pemeliharaan dan Pemudaran Bangunan Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa (Edisi Keempat)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ismunandar, R.K. 1987. *Joglo: Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Karlen, Mark. James Benya. 2007. *Dasar Dasar Desain Pencahayaan*. Erlangga: Jakarta.
- Mulajoli, Bruno. 1975. *Museum Architecture*. New York: Mc. Graw-hill Book Company.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek (Edisi 33)*. Jakarta: Erlangga

Panero, Julius., and Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.

Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab

_____. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press: Yogyakarta.

Weale, Mary Jo. James W. Croake. W. Bruce Weale. 1982. *Environmental Interiors*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.

Wicaksono, Andie A. Endah Tisnawati. 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

Widagdo. 2005. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: ITB

Internet

Susantio, Djulianto. 2013. *Galeri Itu Bukan Museum*.
[http://www.tempo.co/read/kolom/2013/12/17/978/Galeri-Itu-Bukan Museum](http://www.tempo.co/read/kolom/2013/12/17/978/Galeri-Itu-Bukan-Museum). Diunduh pada 11 Januari 2016.

Arbi, Yunus. dkk. 2012. *Konsep Penyajian Museum (Bagian 1)*.
<https://museumku.wordpress.com/2012/02/01/konsep-penyajian-museum-bagian-1/>. Diunduh pada 11 Januari 2016.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 1995.
<http://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/3211/node/679/pp-no-19-tahun-1995-pemeliharaan-dan-pemanfaatan-benda-cagar-budaya-di-museum>.
Diunduh pada 17 Desember 2016.

<http://www.hdesignideas.com/2017/03/mengenal-bentuk-atap-rumah-joglo-rumah.html> diunduh pada 10 januari 2017

<https://www.pinterest.com/rodcin47/english-country-house-interiors/>. diunduh pada 12 mei 2016

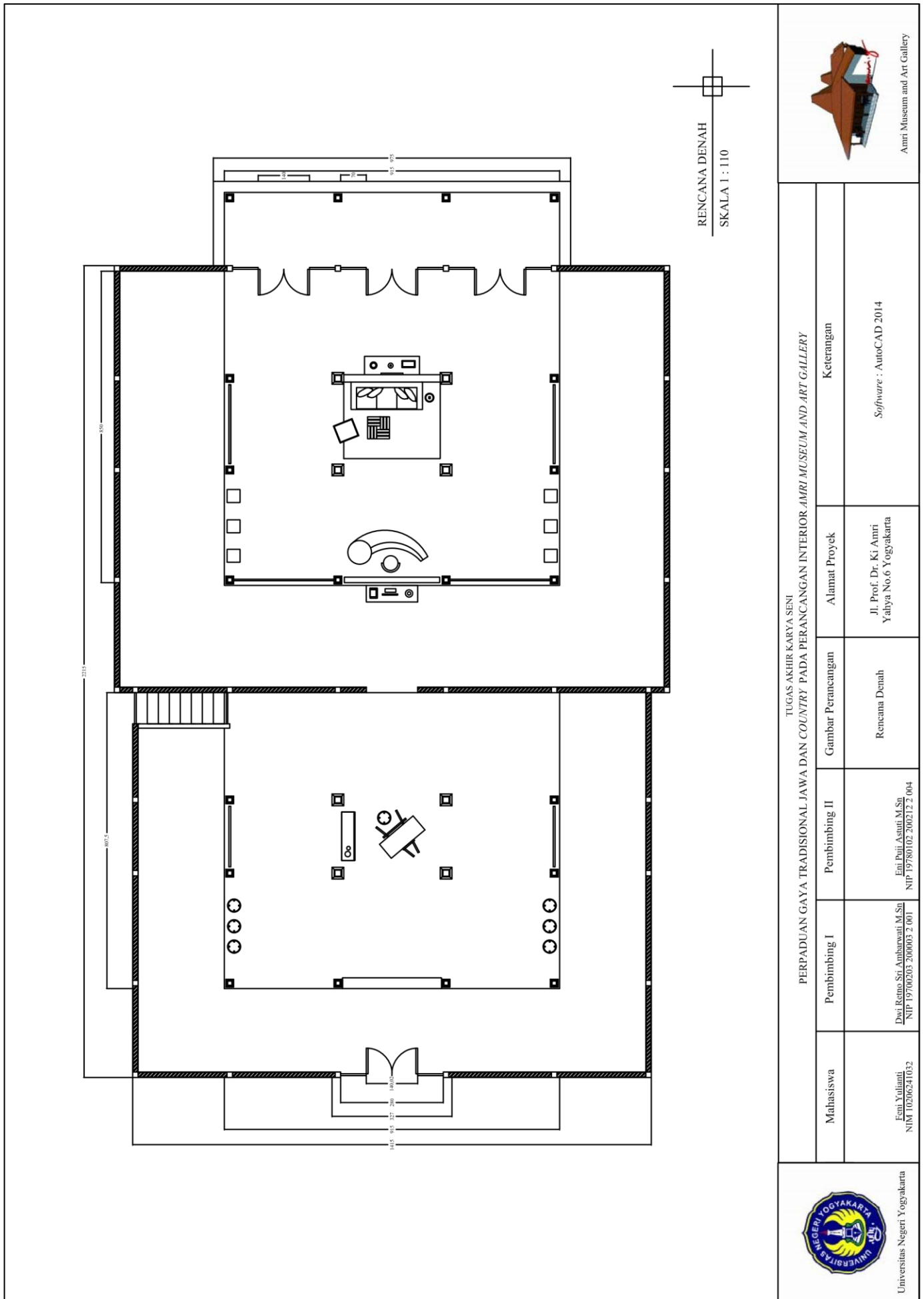
<http://robertblinfors.blogspot.co.id/2014/03/american-interiors-country.html>.
diunduh pada 12 mei 2016

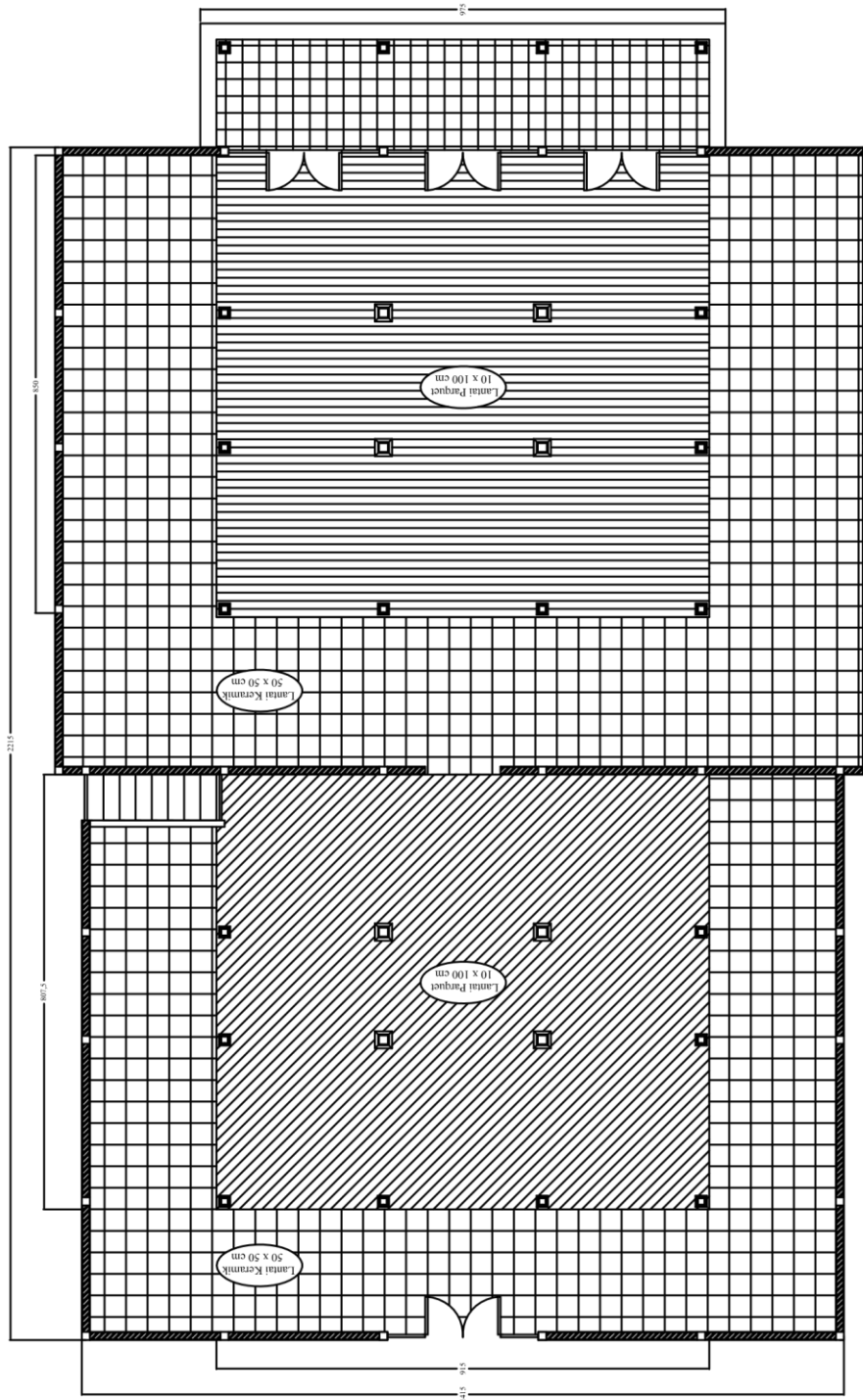
<http://inspiracionline.blogspot.co.id/2011/08/old-country-house-in-france.html>
diunduh pada 12 mei 2016

<http://afflante.com/10403-beautiful-scandinavian-country-house-interior/> diunduh pada 12 mei 2016

<http://www.rewls.com/2017/01/french-cottage-interior-design/modern-country-house-by-lamberhurst-interior-design-furniture-home-in-french-country-design-style/> . diunduh pada 12 mei 2016

LAMPIRAN





RENCANA LANTAI
SKALA 1 : 110

TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY



Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa
Emi Yulianti
NIM 10206241032

Pembimbing I
Dwi Retno Sri Ambawati M.Sn
NIP 19700303 200003 2 001

Pembimbing II
Emi Puji Asuti M.Sn
NIP 19780102 200212 2 004

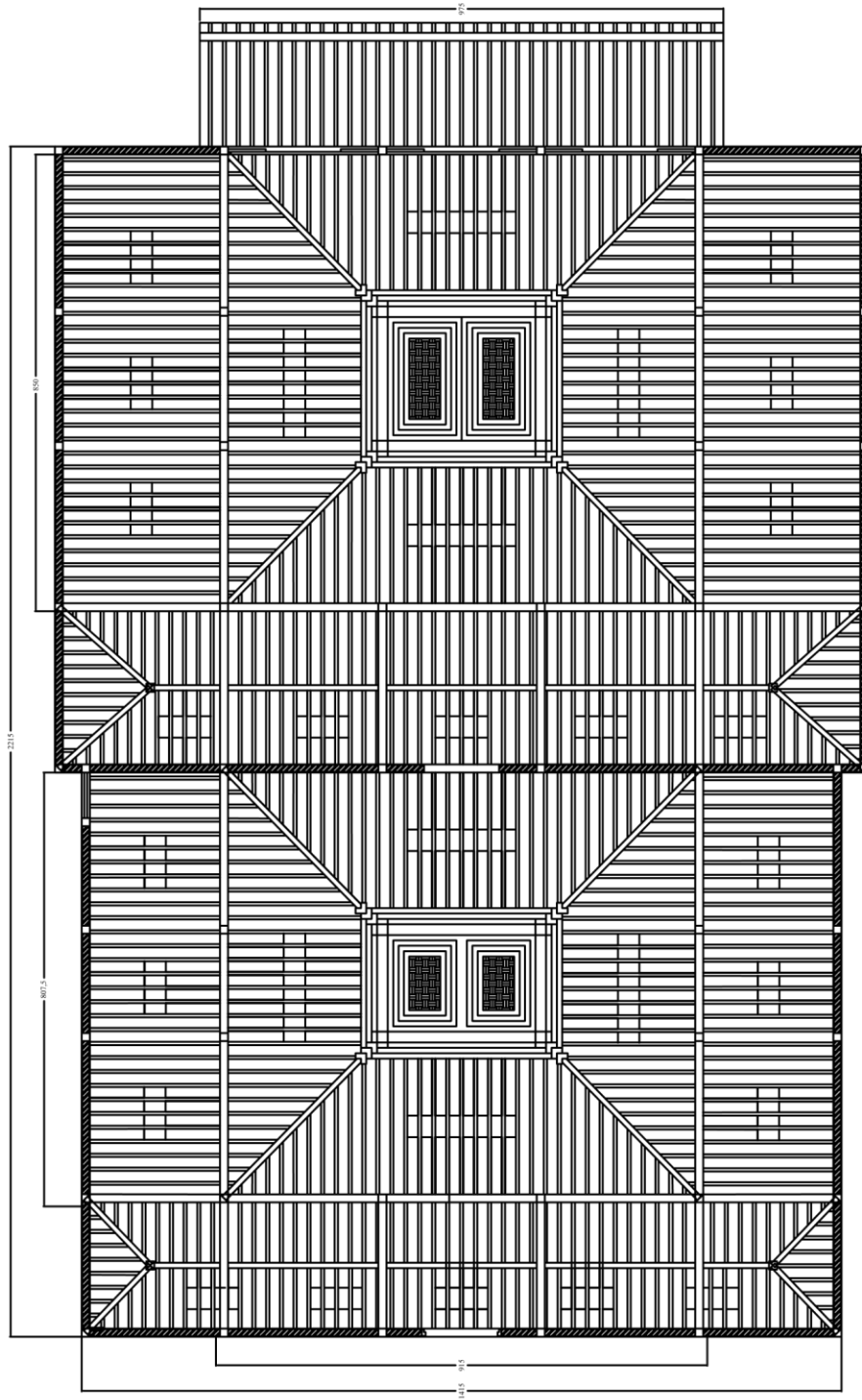
Gambar Perancangan
Rencana Lantai

Alamat Proyek
Jl. Prof. Dr. Ki Amri
Yahiya No.6 Yogyakarta

Keterangan
Software : AutoCAD 2014



Amri Museum and Art Gallery



RENCANA PLAFOND
SKALA 1 : 110



Universitas Negeri Yogyakarta

PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Mahasiswa
Feni Yulianti
NIM 10206241032

Pembimbing I
Dwi Retno Sri Ambawati M.Sn
NIP.19700203 200003 2 001

Pembimbing II
Eni Puji Astuti M.Sn
NIP.19780102 200212 2 004

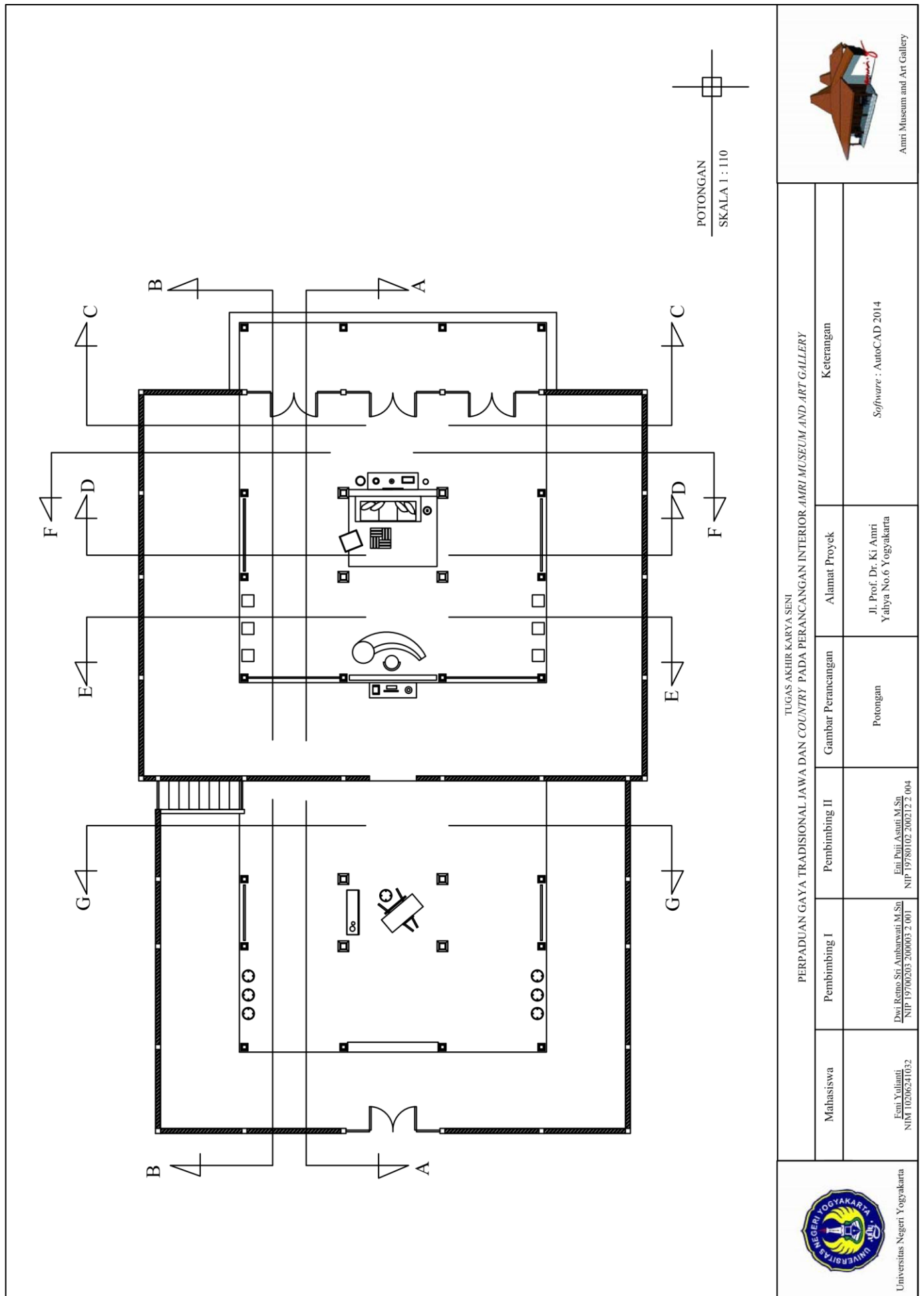
Gambar Perancangan
Rencana Plafond

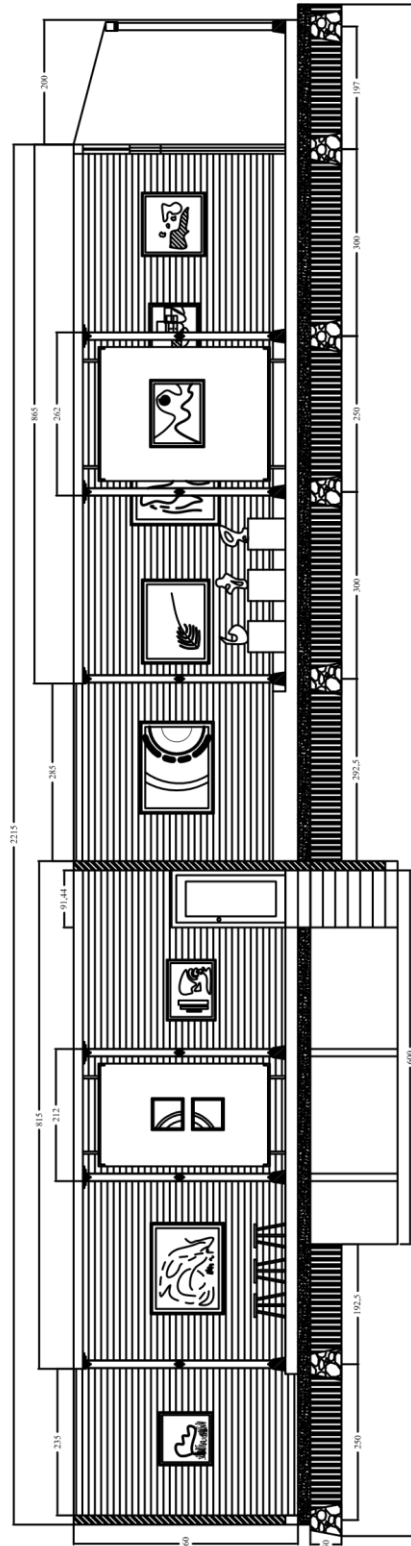
Alamat Proyek
Jl. Prof. Dr. Ki Amri
Yahya No.6 Yogyakarta

Keterangan
Software : AutoCAD 2014





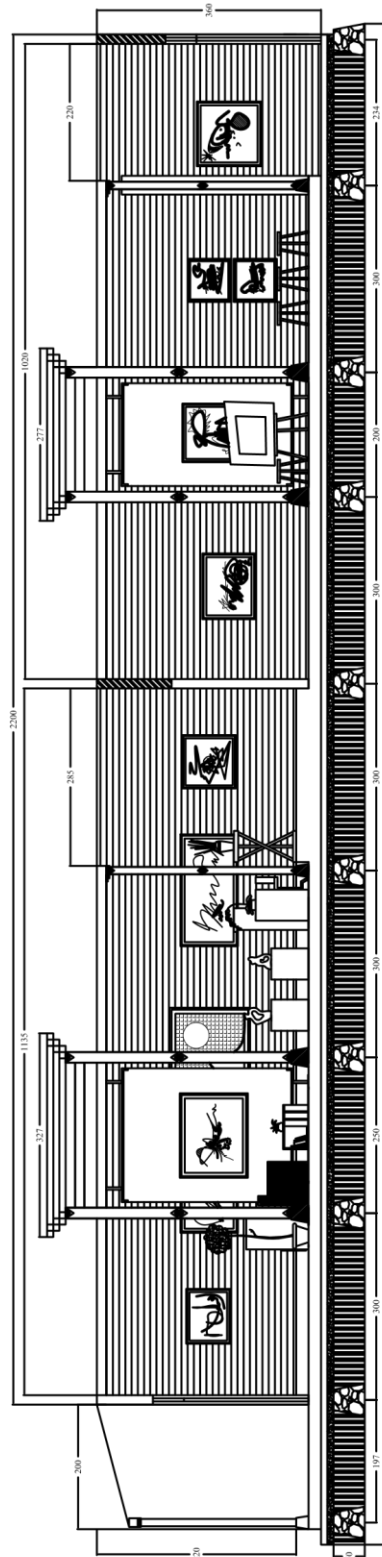
Amri Museum and Art Gallery





POTONGAN A-A
SKALA 1 : 110

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--------------------|--|--------------------------------|--|
|  Universitas Negeri Yogyakarta | TUGAS AKHIR KARYA SENI PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR <i>AMRI MUSEUM AND ART GALLERY</i> | | | | | |  Amri Museum and Art Gallery |
| | Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perancangan | Alamat Proyek | Keterangan | |
| | Eani Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | Eni Puji Asauli M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | Potongan A-A | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | <i>Software : AutoCAD 2014</i> | |



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 110



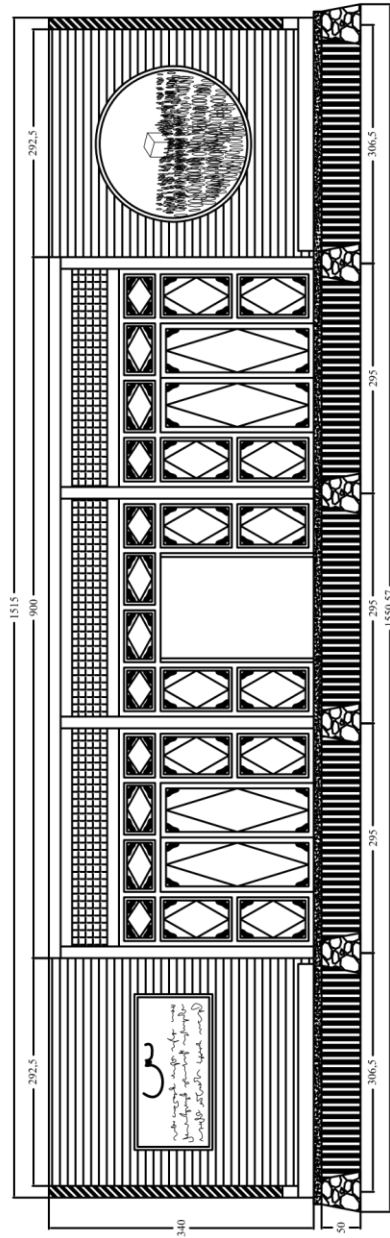
Amri Museum and Art Gallery

PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

| | | | | | |
|----------------------------------|---|---|--------------------|--|-------------------------|
| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perancangan | Alamat Proyek | Keterangan |
| Feni Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Si NIP 19700203 200003 2 001 | Emi Puji Astuti M.Si NIP 19780102 200312 2 004 | Potongan B-B | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Software : AutoCAD 2014 |

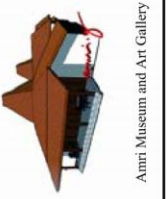


Universitas Negeri Yogyakarta



POTONGAN C-C
SKALA 1 : 110

TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY



Keterangan
Software : AutoCAD 2014

Alamat Proyek
Jl. Prof. Dr. Ki Amri
Yatya No.6 Yogyakarta

Gambar Perancangan
Potongan C-C

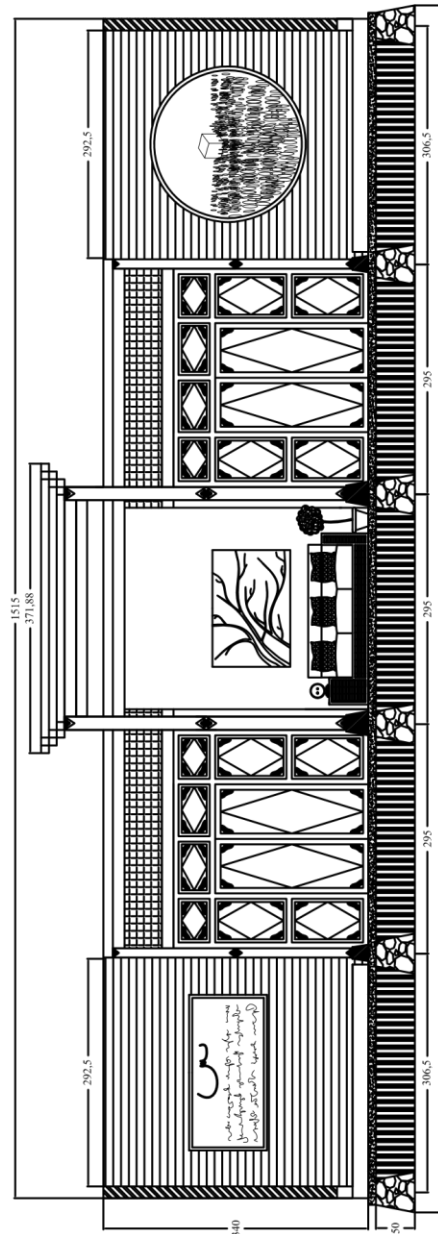
Pembimbing II
Eni Puji Astuti M.Si
NIP 19780102 200212 2 004

Pembimbing I
Dwi Retno Sri Ambarwati M.Si
NIP 19700203 200003 2 001

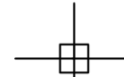
Mahasiswa
Feni Yulianti
NIM 10206241032



Universitas Negeri Yogyakarta



POTONGAN D-D
SKALA 1 : 110



TUGAS AKHIR KARYA SENI

PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

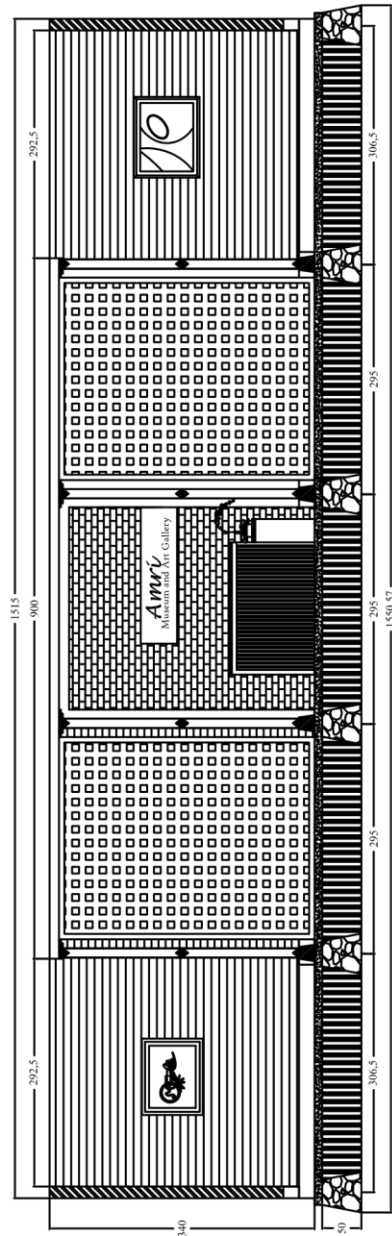
| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perancangan | Alamat Proyek | Keterangan |
|---------------------------------|--|--|--------------------|--|-------------------------|
| Feni Yulianti NIM 0206241032 | Dra. Retno Sri Ambarwati M.Si NIP 19700203 200603 2 001 | Eni Puji Asuti M.Si NIP 19780102 200212 2 004 | Potongan D-D | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Software : AutoCAD 2014 |



Universitas Negeri Yogyakarta



Amri Museum and Art Gallery



POTONGAN E-E
SKALA 1 : 110



Universitas Negeri Yogyakarta

TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY





Amri Museum and Art Gallery

| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perancangan | Alamat Proyek | Keterangan |
|----------------------------------|---|---|--------------------|--|-------------------------|
| Feni Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Si NIP 19700203 200003 2 001 | Eni Puji Astuti M.Si NIP 19780102 200212 2 004 | Potongan E-E | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Software : AutoCAD 2014 |




TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

| | | |
|--|-------------------|--|
|  Universitas Negeri Yogyakarta | Mahasiswa | Feni Yulianti NIM 10206241032 |
| | Pembimbing I | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Si NIP. 19700203 200003 2 001 |
| | Pembimbing II | Eni Puji Asniti M.Si NIP. 19780102 200212 2 004 |
| | Gambar Perspektif | Area Foyer I |
| | Alamat Proyek | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta |
| | Keterangan | Software : Autodesk 3Ds Max 2014 + Vray Rendering + Photoshop CS7 |
|  Amri Museum and Art Gallery | | |

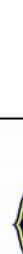



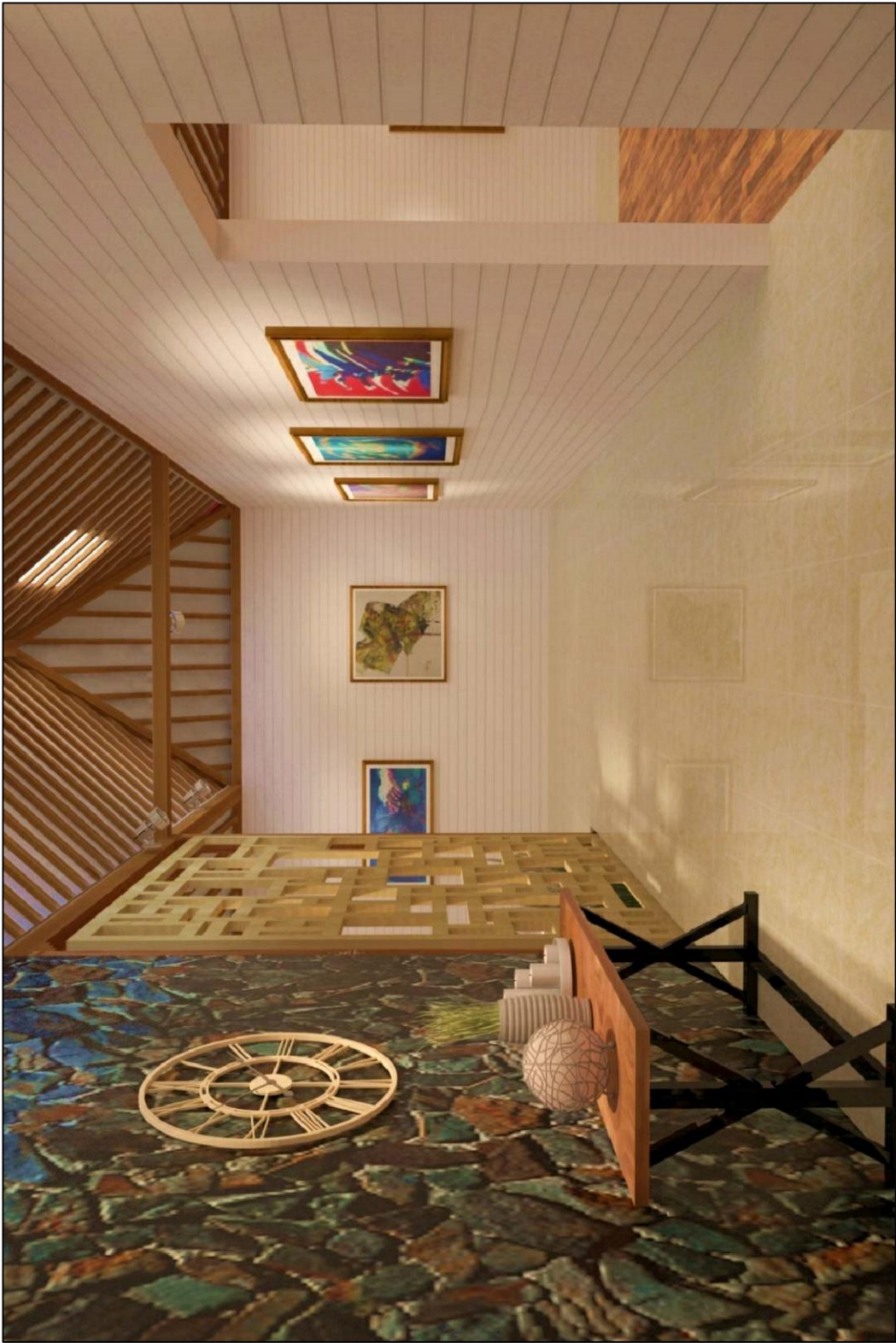
TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR, AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

| | | | | | | |
|---------------------------------|---|---|-------------------|--|--|--|
| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perspektif | Alamat Proyek | Keterangan |  Amri Museum and Art Gallery |
| | | | | | | |
| Emi Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | Eni Puji Astuti M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | Area Duduk/Tunggu | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Software : Autodesk 3Ds Max 2014 + Vray Rendering + Photoshop CS7 | |



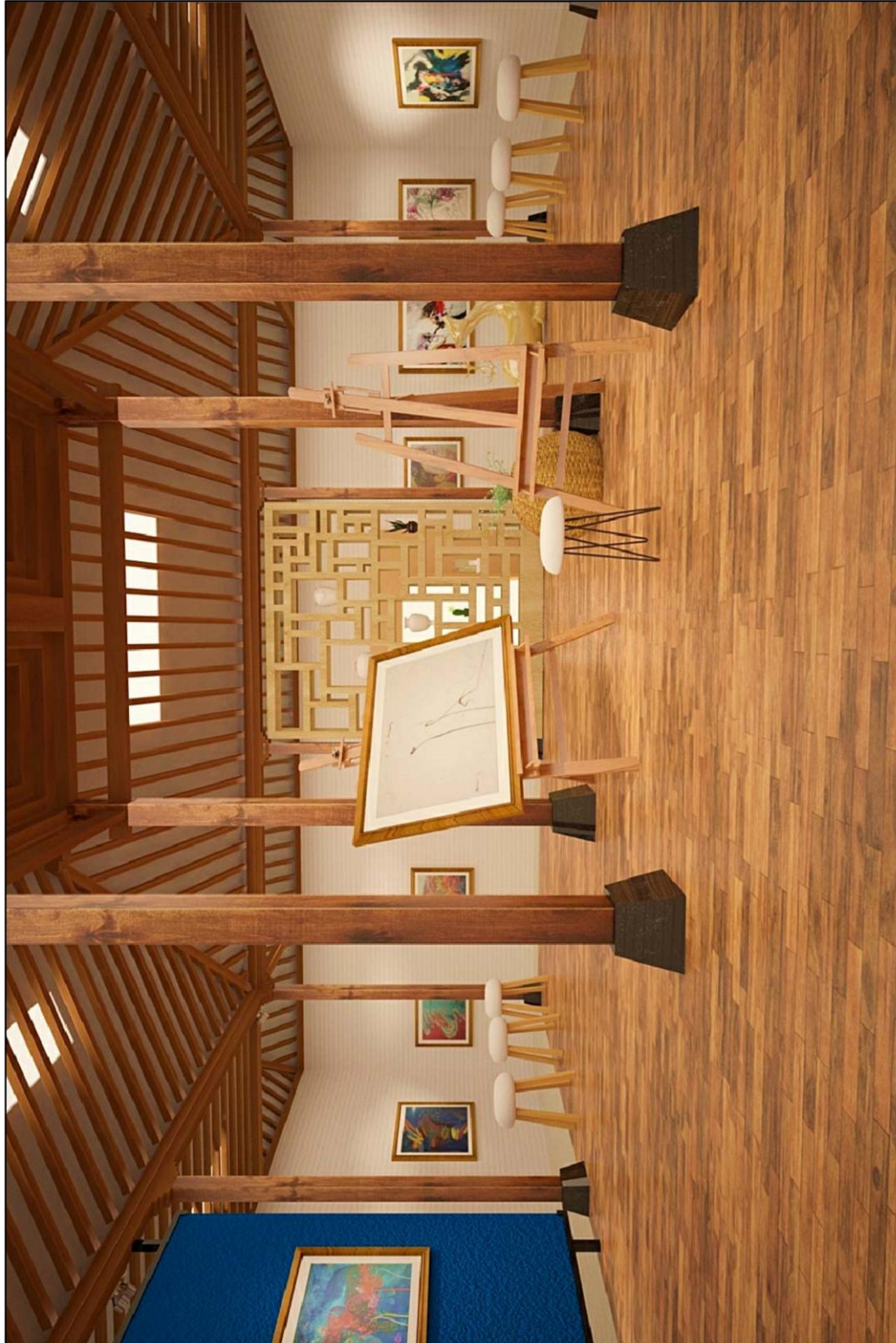


| | | | | | | |
|--|---|---|---|-------------------|--|---|
|  Universitas Negeri Yogyakarta | <p style="text-align: center;">TUGAS AKHIR KARYA SENI</p> <p style="text-align: center;">PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR <i>AMRI MUSEUM AND ART GALLERY</i></p> | | | | | |
| | Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perspektif | Alamat Proyek | Keterangan |
| | Emi Yulianti NIM 110206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | Eti Puji Asnati M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | Area Resepsionis | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | <i>Software</i> : Autodesk 3Ds Max 2014 + Vray Rendering + Photoshop CS7 |
|  Amri Museum and Art Gallery | | | | | | |



TUGAS AKHIR KARYA SENI
PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|---|--|---|--|-------------------|--|--|--|--|--|
|  Universitas Negeri Yogyakarta | Mahasiswa | | Pembimbing I | | Pembimbing II | | Gambar Perspektif | | Alamat Proyek | | Keterangan | |
| | Emi Yulianti NIM 10206241032 | | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | | Emi Puji Astuti M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | | Area Foyer 2 | | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | | Software : Autodesk 3Ds Max 2014 + Vray Rendering + Photoshop CS7 | |
| | | | | | | | | | | |  Amri Museum and Art Gallery | |



TUGAS AKHIR KARYA SENI

PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perspektif | Alamat Proyek | Keterangan |
|----------------------------------|---|--|---------------------------------|--|--|
| | | | | | |
| Feni Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | Eti Puji Asuti M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | Area Display Karya Ruang Galeri | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Software : Autodesk 3Ds Max 2014 + Vray Rendering + Photoshop CS7 |



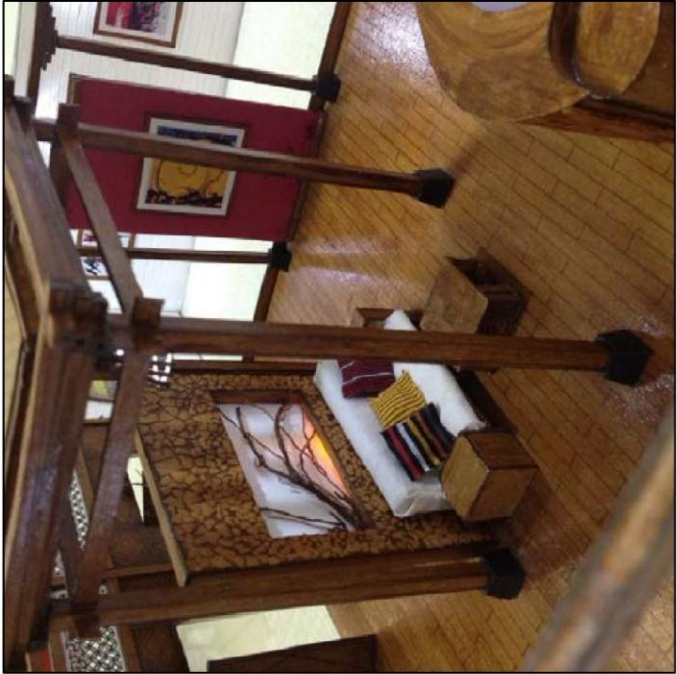
Universitas Negeri Yogyakarta



Amri Museum and Art Gallery



| | | | | | | |
|---|---|---|--------------------|--|--|--|
| TUGAS AKHIR KARYA SENI PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY | | | | | |  Universitas Negeri Yogyakarta |
| Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar Perancangan | Alamat Proyek | Keterangan | |
| | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Si NIP 19700203 200003 2 001 | Emi Puji Astuti M.Si NIP 19780102 200212 2 004 | Maket | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | Bahan : Karton Sheet 3mm + Print Sticker + Plitur | |
|  Amri Museum and Art Gallery | | | | | | |



| | | | | | | |
|--|---|---|--|--------------------|--|--|
|  Universitas Negeri Yogyakarta | TUGAS AKHIR KARYA SENI PERPADUAN GAYA TRADISIONAL JAWA DAN COUNTRY PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY | | | | |  Amri Museum and Art Gallery |
| | Mahasiswa | Pembimbing I | Pembimbing II | Gambar perancangan | Alamat Proyek | |
| | Feni Yulianti NIM 10206241032 | Dwi Retno Sri Ambarwati M.Sn NIP 19700203 200003 2 001 | Eni Puji Asuti M.Sn NIP 19780102 200212 2 004 | Maket | Jl. Prof. Dr. Ki Amri Yahya No.6 Yogyakarta | |
| | | | | | Keterangan | Bahan : Karton Sheet 3mm + Print Sticker + Plitur |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1258a/UN.34.12/DT/X/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

4 November 2014

Kepada Yth.

Walikota Yogyakarta

c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

KONSEP RUMAH TRADISIONAL JAWA PADA PERANCANGAN INTERIOR AMRI MUSEUM AND ART GALLERY

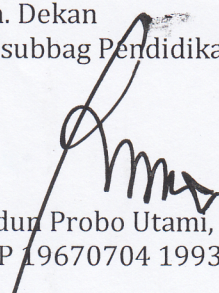
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : FENI YULIANTI
NIM : 10206241032
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : November - Desember 2014
Lokasi Penelitian : Amri Museum and Art Gallery Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,


Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Manager Amri Museum and Art Gallery
Yogyakarta